1-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

PC PLAYER



Test: Novastorm

IM TEST: NEUHEITEN '95

U.S. Navy Fighters
X-Wing CD • Warcraft
Under a Killing Moon
Incredible Machine 2
World of Lemmings
Creature Shock

ABGERECHNET: JAHRGANG '94

Die besten Spiele
Die fatalsten Flops

KAUFTIPS: PC-AUFRUSTÜNG

CD-Laufwerke, MIDI-Sound, Grafikkarten

WAS LEISTET KLIK & PLAY?

Windows-Spiele selbst gemacht



Test: U.S. Navy Fighters



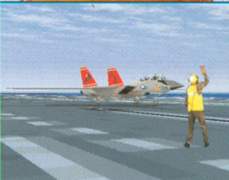
Leseraktion: Gewinnen Sie ein Pentium-System von Gateway 2000 im Wert von 7000 Mark
Wir haben die Lösung: Sternenschweif & Magic Carpet • **Comdex-Report:** Messe-News aus Las Vegas






U.S. NAVY FIGHTERS™

AIR COMBAT SERIES™













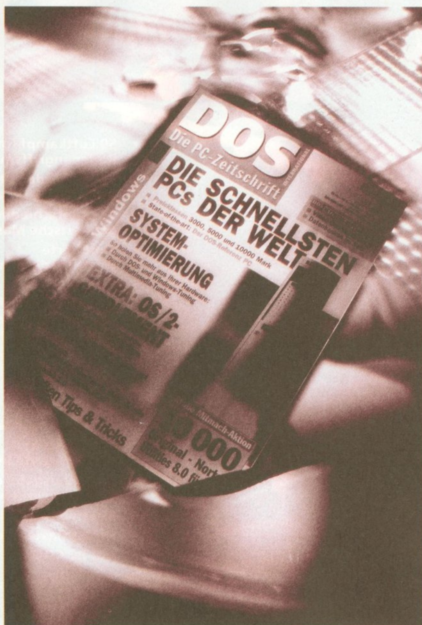



- 50 Luftkampf- und Bodenangriffsmissionen
- 6 verschiedene Kampfflug–zeuge zur Auswahl
- 35 unterschiedliche gegnerische Maschinen
- Simulierte Wetterbedingungen
- Explosions- und Druckwelleneffekte
- Lernfähige Gegner durch künstliche Intelligenz
- Bildschirmauflösung von 320 x 200 bis 1024 x 768 Punkte
- Digitaler Stereo-Sound
- Alle Briefings als Full-Motion-Videos
- Anleitung und Missionstexte in Deutsch
- Sprachausgabe der Piloten und Funkverkehr in Deutsch
- Briefings in Deutsch
- Thrustmaster®-kompatibel
- Nur PC CD-ROM



ELECTRONIC ARTS®

Weitere Informationen über U.S. Navy Fighters erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307.



Keine leeren Phrasen:

DOS – die ganze Computer-Welt in einem Heft.



AUF DEN INHALT KOMMT ES AN.

Wenn Sie meinen, in der DOS stehe nichts über Windows, OS/2 oder andere Welten – dann haben Sie sich gewaltig geirrt. Denn DOS ist die PC-Zeitschrift für die ganze Computer-Welt: Extrem praxisorientiert, fachlich tiefgehend und vor allem gnadenlos informativ. Egal, ob es um Hard- oder Software geht.

Setzen Sie jetzt auf den Inhalt – denn ab einem gewissen Können kann man den anderen die leeren Phrasen überlassen.

DOS wird jeden Monat 1,4 millionenmal gelesen. Quelle: AWA 1994.

WILLKOMMEN AUF DER SCHEIBENWELT

Mit Prophezeihungen kann man in der PC-Welt saftig danebenliegen. Preisverfall und Hardware-Flops haben schon so manche Prognose über den Haufen geworfen. 1994 sah Hardware-Revolutionen wie den Preisverfall bei 486- und Pentium-PCs, doch am drastischsten verlief der Siegeszug eines Speichermediums: Ohne CD-ROM hat der Spieler nicht mehr viel zu lachen.

Die Tests in dieser Ausgabe machen es deutlich: Nicht nur Grafikorgien à la »Creature Shock« erscheinen exklusiv auf CD. Auch so unterschiedliche Spielegenres wie Flugsimulationen (»U.S. Navy Fighters«), Weltraumballerei (»Novastorm«) oder Abenteuerspiel (»Under a killing Moon«) sagen der Diskette ade. Die Spieldesigner lernen zudem immer mehr, mit dem CD-ROM umzugehen: »Interaktive Filme«, bei denen man nicht viel zu tun hat, sind schon wieder auf dem Rückzug. Vernünftige Spiele, die durch Sprachausgabe und Grafik-Gimmicks CD-gerecht aufpoliert werden, gehören zu den Knallern am Jahresende. Die CD-ROM-losen Anwender seien getröstet: Schon für gut 200 Mark bekommt man mittlerweile solide Doublespeed-Laufwerke, wie unsere Hardware-Kaufempfehlungsliste auf Seite 38 zeigt.

Jahreswechsel und der Abschluß des 2. PC Player-Jahrgangs sind für uns Anlaß genug, allen Lesern nochmal ein dickes »Dankeschön!« zu servieren. Für uns geht ein sehr erfolgreiches Jahr zu Ende, das dank der Einführung von PC Player plus reich mit Aufregungen gespickt war. Wir werden uns 1995 schwer reinhängen, um Ihre Erwartungen in Zeitschrift und CD-ROM zu erfüllen und weiter an der Qualität zu feilen. Damit wir ganz genau wissen, wie wir's Ihnen recht machen können, blasen wir diesen Monat zur großen Leserumfrage. Der Fragebogen in der Heftmitte erinnert vom Umfang her zwar fatal an die letzte Volkszählung, aber kreuzen Sie sich bitte tapfer durch. Je mehr wir über Sie wissen, desto genauer können wir uns nach Ihrem Geschmack richten. Damit sich der statistische Akt für Sie auch lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein paar feine Preise. Glanzstück im Gewinnaufgebot: Gateways bestens ausgestatteter Multimedia-Pentium im Wert von rund 7000 Mark.

Viel Spaß mit der dicksten PC Player aller Zeiten wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER

Hochauflösende Jet-Flugstunde von Electronic Arts: Die »U.S. Navy Fighters« starten ab Seite **56**



Auf den Helm gekommen: Erste Eindrücke mit der Virtual-Reality-Kopfbedeckung für den PC **16**



Bitte beachten Sie unsere Leserumfrage in der Heftmitte. Wer sich wacker durch den Fragebogen kreuzelt, hat Chancen, diesen edlen Gateway-2000-Pentium-PC im Wert von 7000 Mark zu gewinnen!

aktuell

AUDIENZ BEI LORD BRITISH 8
Wie war das gleich wieder mit »Ultima 9«?

SID MEIER 10
Interview mit dem »Colonization«-Designer

COMPUTER '94 14
Messebericht aus Köln

VIRTUAL REALITY PER PC 16
Erster Eindruck: Was bringt der High-Tech-Helm?

COMDEX-REPORT 18
Messe-News aus Las Vegas

KURZMELDUNGEN 20
Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN 22
Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH: OS/2 24
Betriebssystem-Fachsimpelei mit Schneider & Kim

JAHRESINHALT 1994 172
Schlag' nach: Alle Artikel alphabetisch sortiert

software

TEST: KLIK & PLAY 48
Was kann der Spielegenerator für Windows?

SOFTWARE-KURZTESTS 50
ADAC
Saturday Night Live
Beatclub '68
Abenteuer Weltraum
STTNG Screen Saver
STTNG Technical Manual

25 JAHRE MONDLANDUNG ..54
Astronauten auf CD-ROM

DIE BESTEN SPIELE '94 142
PC Player ermittelt die Hits des Jahres

RÜCKBLICK DER REDAKTION 144
Monat für Monat wird das PC-Jahr aufgerollt

SPIELE-HISTORIE (2) 152
Die frühen 80er Jahre

BUG-REPORT 156
Neues von der Fehler-Front

BIZARRE ANWENDUNG: GITARRENKURS 158
Slash Stangl haut in die Saiten

PC-JUNIOR – SOFTWARE FÜR KIDS 160
Im Test: Syracuse und Blupi

KEINE PANIK: WINDOWS-VIDEOCLIPS 162
Wie die Bilder laufen lernen



56 U.S. Navy Fighters
142 Die besten Spiele
33 CD-Laufwerke, MIDI-Sound, Grafikkarten
48 Windows-Spiele selbst gemacht

hardware

WEIHNACHTLICHE PC-AUFRÜSTUNG 33
Einleitung zur Kauftip-Parade

GRAFIKKARTEN 34

SOUNDKARTEN 36

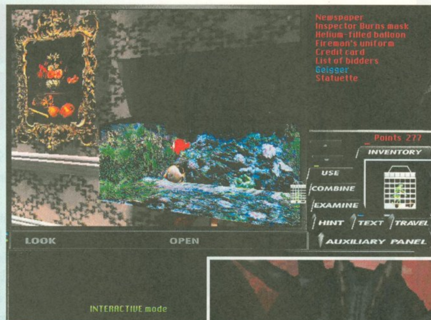
CD-ROM-LAUFWERKE 38

JOYSTICKS 40

VIDEOSPIELE 42

PC-BASAR 44

NETZWERK LEICHT GEMACHT 168
Strippen-1x1 für Gruppenspieler

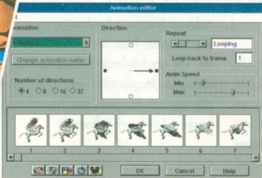
»Killing Moon« und »Creature Shock«: Wie spielen sich die CD-ROM-Grafikwunder? **108 + 62**



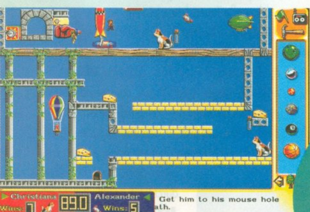
Schöne Bescherung: Mit unseren Weihnachts-Tips machen Sie Ihren PC für die neuen High-End-Spiele fit **33**



Beim Düster-Adventure »Noctropolis« ist ein Bildschirm-Comic inklusive **94**



Do it yourself: Wie gut ist der Spiele-Baukasten »Klik & Play«? **48**



Fortsetzungen zu Denkspiel-Klassikern im Test: »Incredible Machine 2« gegen »All new World of Lemmings« **68 + 116**



spiele-tests

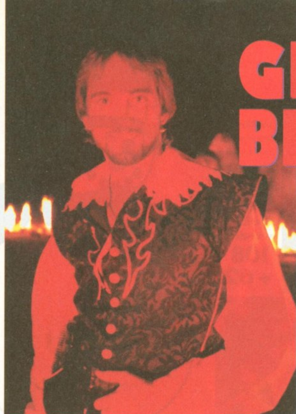
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 68
ARMORED FIST 130
CREATURE SHOCK 108
CRIME PATROL 128
CYBERWAR 110
CYCLEMANIA 136
DAWN PATROL 132
DEATH GATE 88
DOMINUS 126
EARTHSIEGE 114
ECSTATICA 82
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 138
INCREDIBLE MACHINE 2 116
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER 96
NOCTROPOLIS 94
NOVASTORM 112
OLDTIMER 134
ONE MUST FALL 106
RAN-TRAINER 78
RISE OF THE ROBOTS 100
U.S. NAVY FIGHTERS 56
UNDER A KILLING MOON 62
UNIVERSE 86
VID GRID 80
WARCRAFT 120
X-WING CD-ROM 74
ZEPHYR 76
IT CAME FROM THE DESERT (Hall of Fame) 112

tips & tricks

EINLEITUNG 179
MAGIC CARPET 180
NHL HOCKEY '95 183
STERNENSCHWEIF 184
HURRA DEUTSCHLAND 189
MASTER OF MAGIC 190
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK 193
LOLLYPOP 193
SYSTEM SHOCK 193
TECHNIK-TREFF 194

rubriken

EDITORIAL 5
IMPRESSUM 22
CD-ROM-INHALT 28
PC PLAYER UNPLUGGED 141
STARKILLER 198
LESERBRIEFE 199
VORSCHAU 201
FINALE 202



GEISTERSTUNDE BEI LORD BRITISH

Halloween in Texas: Richard Garriot alias Lord British plaudert über sein »Haunted House« und Ultima 9.

Aus der Abteilung »exzentrische Hobbys«: Alle zwei Jahre baut Origin-Boß Richard Garriot sein 4500 Quadratmeter großes Domizil zu einem »Haunted House« (Geisterhaus) um. Mit Hilfe vieler freiwilliger Helfer wird das schon in normalem Zustand mit Geheimgängen und Verliesen ausgestattete Haus zu einem bedrohlichen Spukschloß. An vier Tagen werden nachts in kurzen Abständen Vierergruppen auf die einstündige Reise durch das Haus geschickt. Alle Teilnehmer müssen vorher eine Selbsthaftungserklärung unterschreiben, da sich Unvorsichtige durchaus Verletzungen zuziehen können.

Richard läßt es sich nicht nehmen, als Lord British verkleidet jede Gruppe mit den bedeutungsschwangeren Worten »Your time has come« am Tor abzuholen und in ihre Aufgabe einzuweisen. Diese bestand in diesem Jahr darin, den gefangenen Avatar zu befreien und das vor kurzem geöffnete »Höllentor« wieder zu schließen. Neben mehreren Dutzend verkleideten Schauspielern und Statisten sorgen diverse Spezialeffekte für die entsprechende Stimmung: Geräusche vom Band, eingespielte Videosequenzen, zusammenrückende Wände, Feuerstrahlen und elekrische Entladungen gehören zum Repertoire. Die Abenteurergruppe wird von mehreren Mönchen durch das Areal geführt, das auch den Garten des Anwesens einschließt. Besonders beeindruckend ist eine feuchte Barkenfahrt um eine kleine Insel herum. Am anderen Ende wird die durchnäßte Gruppe von mehreren Kriegern in Empfang genommen und vor dem Herrn der Toten, Minos, in den Sand geworfen. Die anschließende halsbrecherische Flucht, aber auch Hängebrücken, rotierende Röhren und glitschige Nebelkammern, lassen den Wunsch nach besserem Schuhwerk aufkommen.



Die furchtlosen Abenteurer kurz vor dem Start – Lord British will auch aufs Foto

LORD BRITISH – DAS INTERVIEW

Kaum war er dem Spukhaus entkommen, erhielt unser Redakteur Jörg Langer eine Privataudienz bei Richard Garriot alias Lord British. Der Origin-Übervater ließ sich im Interview schon in die »Ultima 9«-Karten blicken.

JÖRG: Richard, Du machst jetzt schon ziemlich lange Ultimas – wann genau hast Du damit angefangen?

LORD BRITISH: 1979, wenn Du »Akalabeth« mitzählst, das so eine Art »Ultima Null« war. Also vor 15 Jahren.

JÖRG: Wird es Dir nicht langsam langweilig, am Avatar und an Britannia klebenzubleiben?

LORD BRITISH: Nicht im geringsten, die Spiele entwickeln sich ja ständig weiter. Da die Computer immer besser werden, ändern sich auch die Anforderungen in der Software-Entwicklung radikal. Dadurch bleibt die Sache für mich spannend.

JÖRG: Wieviel Einfluß hast Du eigentlich noch auf den Design-Prozeß?

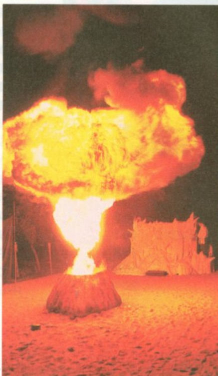
LORD BRITISH: Auch das hat sich mit der Zeit weiterentwickelt. Bei den ersten paar Ultimas war ich Designer, Programmierer und Grafiker in einer Person. Aber es ist keine Frage, daß unsere Grafiker um Welten besser sind, als ich es jemals war. Und es gibt Leute, die bessere Prosa und korrekteres Englisch schreiben. Selbst beim Programmieren, das ich lange Zeit als meine Stärke betrachtet habe, wurde ich mittlerweile abgehängt. Was übrig bleibt, ist das allgemeine Design des Produkts und das Managen des Teams. Unser Hauptproblem bei Origin ist, Leute zu finden, die solch große Teams leiten können.

JÖRG: Also bist Du eine eine Art Supervisor?

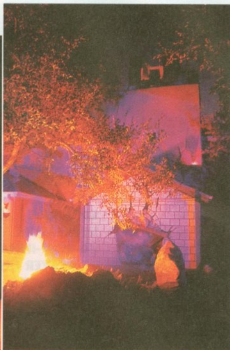
LORD BRITISH: Genau. Es ist schwierig, für diese Aufgabe neue Leute zu finden, selbst innerhalb von Origin. Und obwohl ich – wie die allermeisten in der Branche – keine richtige Ausbildung dafür habe, hat sich in den letzten Jahren doch ziemlich viel Erfahrung bei mir angesammelt, wie man derartige Projekte durchführt.

JÖRG: Ultima 8 war in den USA kein sonderlicher Erfolg, Origin hat die Arbeit an »Lost Vale« und der erweiterten CD-ROM-Version eingestellt. Wie kam das?

LORD BRITISH: Einer der Hauptkritikpunkte an den Ultimas bis Teil 7 war, daß die Komplexität immer größer wurde. Deshalb wollten wir mit Ultima 8 ein neues Publikum erreichen, was auch ganz gut geklappt hat, vor allem in Europa. Aber die alten Fans der Serie waren



Heiß wird es einem im Spukschloß nicht nur vom Adrenalin...



Der Eingang ins Haunted House ist nur kriechend zu überwinden

Dieser cirka 2,50 Meter große Gesell wartet beim Höllentor



enttäuscht, weil das Spiel kleiner und merklich anders war. Insoweit stellt Pagan ein wichtiges Experiment für die Serie dar. In Ultima 9 werden wir versuchen, sowohl die neuen Spieler als auch die alten Fans zufriedenzustellen.

JÖRG: Dann wird Ultima 9 also wieder komplexer werden. Kannst Du mir etwas über die Spielhandlung erzählen?

LORD BRITISH: Ultima 9 stellt das Ende der »Trilogie der Trilogien« dar und wird deshalb großen Wert auf die Story legen. Wir wollen alle drei Trilogien zusammenführen und damit auch die verschiedenen Generationen von Ultima-Spielern. Beispielsweise hat der Guardian in Ultima 7 Britannia direkt bedroht und in Teil 8 den Avatar nach Pagan versetzt, um freie Hand zu haben. In Ultima 9 erkennt der Avatar, daß er den Guardian direkt bekämpfen muß, damit die Sache zu einem Ende kommt. Also versucht er, die nötigen Umstände herbeizuführen, um dem Guardian von Angesicht zu Angesicht gegenübertreten zu können.

JÖRG: In dessen eigener Welt?

LORD BRITISH: Das kann ich schlecht beantworten, ohne zuviel von der tatsächlichen Handlung verraten. Um nicht die ganzen Details preiszugeben, muß ich ein wenig um den heißen Brei herumreden.

JÖRG: Zumindest legt es die Endsequenz von Ultima 8 nahe. Wird es eine neues Grafiksystem geben?

LORD BRITISH: Ja, klar. Bis zu Ultima 7 haben wir vom jeweils vorherigen Teil nur wenige Programmroutinen übernommen, beispielsweise den Zufallszahlengenerator. Alles andere wurde von Grund auf neu programmiert. Ab Ultima 7 konnten wir bestimmte Routinen des Programmkerns wiederverwenden, wie die Sprite-Engine und das Fenster-System. Das spart natürlich eine Menge Zeit und Produktionskosten. Ultima 9 wird einerseits eine völlig neue Engine haben, andererseits aber schon bestehende Programmteile weiter benutzen.

JÖRG: Aber wie könnte Ultima 9 nun tatsächlich aussehen?

LORD BRITISH: Es wird wiederum eine isometrische Darstellung benutzen, sowohl in VGA als auch in Super-VGA. Bei letzterem hat man die Wahl zwischen weichem und schrittweisen Scrolling: Die meisten Computer sind unter Super-VGA immer noch zu langsam. Zudem werden wir das Bewegungssystem ziemlich umkrempeln. Eines der



Richard Garriot erzählte euphorisch von Ultima 9

Probleme bei Ultima 8 war, daß man immer eine feste Distanz weit sprang. Wir ändern das dahingehend, daß man direkt auswählen kann, wohin man springen möchte. Außerdem bauen wir wieder Fernwaffen ein, und einiges andere mehr.

JÖRG: Wann, glaubst Du, wird Ultima 9 erscheinen?

LORD BRITISH: Das dauert noch lange, da wir die Sache richtig machen wollen. Bis Weihnachten '95 werden wir's wohl nicht schaffen.

JÖRG: Zu etwas anderem: Mit Wing Commander 3 scheint die Grenze zwischen Film und Computerspiel sehr schmal geworden zu sein – wird es in fünf Jahren überhaupt noch einen Unterschied geben?

LORD BRITISH: Die Produktionstechniken werden praktisch dieselben sein. Die Filmaufnahmen von Wing Commander 3 haben alles in allem zweieinhalb Millionen Dollar gekostet. Wir erwarten, daß sie bei Wing 4 etwa zehn bis zwanzig Millionen Dollar betragen werden. Und für diesen Betrag kann man genausogut einen Film machen.

JÖRG: Wieviel hat Euch Wing Commander 3 insgesamt gekostet?

LORD BRITISH: Vier Millionen Dollar.

JÖRG: Ist es nicht ein ernomes Risiko, soviel Geld in ein einzelnes Computerspiel zu stecken?

LORD BRITISH: Nun, die Vorbestellungen für Wing 3 machen es bereits zu einer profitablen Sache. Origin läuft also keine Gefahr, dabei pleite zu gehen.

> »Die Filmaufnahmen zu Wing Commander 3 haben uns 2,5 Millionen Dollar gekostet.«

JÖRG: Deine Firma hat als ein kleiner Vier-Mann-Betrieb angefangen, mittlerweile hat sie über 250 Angestellte. Wie kommt Ihr damit zurecht, ohne zu bürokratisch und schwerfällig zu sein?

LORD BRITISH: Es ist wirklich lustig: Jedes Jahr erzählen mir Angestellte, die gerade mal seit zwei oder drei Jahren dabei sind: »Richard, als ich zu Origin kam, war alles klein und überschaubar, und mittlerweile sind wir so groß geworden!« Ich antworte dann: »Wovon redest Du bloß?« Die Firma entwickelt sich einfach weiter, und damit wachsen auch die Aufgaben – ohne deswegen unüberschaubar zu werden.

JÖRG: Versucht Ihr, die Stufen zwischen Dir und z.B. dem Produzenten eines bestimmten Spiels möglichst gering zu halten?

LORD BRITISH: Ja – es gibt nämlich keine. Wir haben eine sehr flache Struktur und nur eine kleine Management-Ebene. Jeder Produzent leitet sozusagen seine eigene Firma und kann jedes beliebige Spielprojekt vorschlagen, das er entwickeln möchte. Er muß natürlich den Rückhalt der Verkaufs- und Marketingabteilung bekommen, daß sich die Investitionen auch auszahlen werden.

JÖRG: Zurück zum Haunted House, das ebenfalls enorme Ausmaße angenommen hat. Wird es in zwei Jahren überhaupt ein weiteres geben?

LORD BRITISH: Entweder wird es bis zum nächsten Spukhaus länger als zwei Jahre dauern, oder ich werde es nicht in meinem eigenen Haus veranstalten.

JÖRG: Eine letzte Frage: Wo wohnst Du eigentlich während der Vorbereitungen und Halloween?

LORD BRITISH: Ich lebe weiterhin im Haus. Mein Schlafzimmer ist der einzige Raum, der nicht für das Haunted House benutzt wird. Und ich muß ein Stück kriechen, um hineinzukommen. Nachdem alles vorbei war, habe ich bislang immer den Teppich auswechseln und den Garten neu anlegen lassen müssen.

JÖRG: Ich denke, Du bist verrückt.

LORD BRITISH: Oh, danke sehr! **(la)**

Interview mit Sid Meier

MENSCH, MEIER!

Sid packt aus: Der Macher von »Civilization« und »Colonization« sprach mit uns über seine neuesten Projekte.

Eine zwölftägige Promotion-Tour führte den amerikanischen Kultprogrammierer Sid Meier nicht nur nach England und Frankreich, sondern auch auf die »Computer '94« in Köln. Unser Redakteur Jörg Langer ergatterte ein Interview mit dem Schöpfer so bekannter Strategie-Perlen wie »Railroad Tycoon« und »Civilization«.

PC PLAYER: An was denkst Du eigentlich, wenn Du das Wort »Civilization« hörst – an viel Geld, an den Ruhm? Oder nervt es Dich ganz einfach?

SID: Oh, ich mag Civilization nach wie vor; ich hatte großen Spaß dabei, es zu programmieren und danach auch zu spielen. Es hat sehr vielen Leuten gefallen, und nicht wenige davon haben mir ihre Anregungen und Verbesserungswünsche mitgeteilt. Ich höre diesen Vorschlägen aufmerksam zu und benutze die besten davon in neuen Versionen.

PC PLAYER: Erzählst Du uns etwas über das geplante Multiplayer-Civilization?

SID: Nun, sehr viele Leute wollten eine Mehrspielerversion haben. Die Verwirklichung ist aber gar nicht so einfach, weil bei Civilization immer eine Nation ihren Zug macht, danach die nächste, etc. Da das mit mehreren Parteien nur schlecht funktionieren würde, mußten wir einiges ändern: Jeder der sieben Spieler zieht nun zur selben Zeit, außerdem kann man sich gegenseitig Nachrichten schicken. Multiplayer-Civilization wird auf der Windows-Version basieren und deren hochauflösende Grafik verwenden. Es wird Netzwerke unterstützen, aber auch Modems und Nullmodems.

PC PLAYER: Das Problem bei einer Mehrspielerversion scheint mir die Startphase zu sein: Wenn einer der Spieler Glück hat und schnell Städte erobert, ist er einem anderen sofort sehr weit voraus. Wirst Du das irgendwie abfangen?

SID: Ich denke, daß sich benachteiligte Spieler automatisch gegen einen überlegenen Gegner verbünden werden, so daß sich das von allein ausgleicht. Wir haben auch vor, den Ablauf ein bißchen abzukürzen, da die Leute wohl kaum 15 Stunden pro Tag spielen wollen. Alle Sachen werden etwas zügiger ablaufen und nach einem Rauswurf wird man wieder ernsthaft in das Geschehen einsteigen können. Wir hoffen, daß die Multiplayer-Fassung bis Mai fertig sein wird.

PC PLAYER: Du hattest das Projekt »Civil War« vor einiger Zeit begonnen, ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg. Ist es richtig, daß Du dann gebeten wurdest, es zugunsten von Colonization zurückzustellen?



Sid Meier tummelte sich auf der »Computer '94« am Microprose-Stand

SID: Nun, in Wirklichkeit hatten wir mit dem Bürgerkrieg-Spiel einige Probleme. Es sollte einen Miniaturen-Flair haben, also einzelne Soldaten, Bäume und Häuser zeigen. Ich wollte aber nicht nur einzelne Schlachten aneinanderreihen, wie es in »Fields of Glory« der Fall ist. Die Schlachten sollten sich stattdessen aus dem Spielverlauf ergeben, also durch Armeebewegungen und wirtschaftliche Faktoren.
Diese beiden verschiedenen Ebenen haben für sich getrennt auch wunderbar funktioniert – nur paßten sie nicht zusammen: Wenn man vom strategischen Teil zu einer einzelnen Schlacht wechselte, hatte man nach deren Ende vergessen, was strategisch überhaupt los war. Ich denke aber, daß ich eine Lösung finden werde. Da es ja um den Kampf der Südstaaten gegen die Nordstaaten geht, wird Civil War möglicherweise gleich für zwei Spieler konzipiert sein. Falls wir es machen, wird es aber frühestens Ende '95 erscheinen.

PC PLAYER: Wie lange hat die Entwicklung an Deinem letzten Spiel Colonization gedauert?

SID: Wir haben fast 18 Monate Arbeit reingesteckt. Obwohl es das erste meiner Spiele ist, das ich nicht selbst programmiert habe, war ich die letzten sechs Monate rund um die Uhr damit beschäftigt, es zu testen und zu verbessern. Und natürlich habe ich am Anfang das eigentliche Design gemacht.

PC PLAYER: Das Spiel erinnert sehr stark an Civilization. Habt Ihr alte Programmroutinen wiederverwendet?

SID: Teilweise. Wir wollten das generelle Interface, also beispielsweise das Bewegen von Einheiten auf der Karte, möglichst unverändert lassen, so daß Civilization-Fans keine Probleme damit haben würden, Colonization zu spielen.

PC PLAYER: Du arbeitest gerade an einer erweiterten Version von Colonization. Welche Unterschiede wird es dabei geben?

SID: »Colonization Gold« wird ein CD-ROM-Programm sein. Als größte Änderung soll es es eine »virtuelle Kolonie« in dreidimensionaler Darstellung enthalten, in der man herumlaufen und mit den Leuten sprechen kann. Diese erzählen einem über ihre Arbeit und ihr tägliches Leben. Außerdem erweitern wir das Tutorial und packen zusätzliche Texte und Grafiken in das Spiel. Das Programm wird auf der Windows-Version von Colonization basieren und Super-VGA-Grafik verwenden. Ich denke, daß wir irgendwann Mitte '95 damit fertig sein werden.

PC PLAYER: Spielerisch bleibt alles beim alten?

SID: Ja, die Veränderungen werden nur technischer und grafischer Natur sein.

PC PLAYER: Allgemein scheinst Du keinen Wert auf die Grafik in Deinen Spielen zu legen. Steckt da eine bestimmte Philosophie dahinter?

SID: Es gibt mehrere Gründe dafür. Ich möchte ein Spiel bis zum Schluß seiner Entwicklung flexibel halten, bei Colonization hat es z.B. noch im allerletzten Monat einige größere Änderungen gegeben. Wenn man aber viele Videos und Animationen hat, wird es sehr schwierig, sie in der Endphase noch zu ändern. Umso mehr Arbeit man in die Grafik steckt, desto weniger bleibt für das eigentliche Spiel übrig. Außerdem können die Leute ein Spiel wie Colonization auch auf einem 286er noch spielen – warum also sollen wir Grafiken reinpacken, die einen Super-Computer benötigen? Davon abgesehen gefallen mir unsere Grafiken; sie sind hübsch und geben einem alle Informationen, die man zum Spielen braucht. Und das ist meiner Meinung nach das Wichtigste.

PC PLAYER: Für die nächste Zeit scheinst Du ja gut ausgelastet zu sein. Aber was kommt danach?

SID: Das hängt ziemlich davon ab, wie sich die Computer- und Softwareindustrie in den nächsten Jahren entwickeln wird. Ich werde wohl noch ein paar Jahre PC-Spiele machen. Die nächste große Veränderung im Computermarkt wird in Richtung Netzwerkspiele gehen, mit riesigen Programmen, an denen hunderte von Leuten teilnehmen können. Ich mag Computerspiele nach wie vor und möchte auch noch eine ganze Weile selbst welche entwickeln. **(la)**

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

X-Wing
Der Klassiker – nun endlich auf CD *
incl. aller Missionen, Sprachausgabe & ganz neuen Missionen und Features
CD-ROM **69,95**

Bullfrog's 3D-Wunder:
Magic Carpet *
Der "Teppich-Simulator"
CD-ROM **89,95**

Unser Tip des Monats
Wing Commander 3
The Heart of the Tiger *
CD-ROM **109,95**
und ein Muß für alle Wing Commander-Fans:
Die Special Edition
incl. Video, T-Shirt u.v.m. in einer exclusiven Filmrolle
CD-ROM **139,95**

Pirates Gold
eines der besten PC Spiele aller Zeiten – jetzt zum absoluten Sensationspreis!
PC-Disk **29,95**

Was lange währt, wird endlich gut!
Wings of Glory *
Enhanced CD-ROM Version
79,95

Der Wahnsinn geht weiter...
Microcosm für CD-ROM **29,95**
Dungeon Master komplett deutsch für PC-Disk **19,95**

Lemmings total!
X-mas Lemmings '94 * für PC Disk oder CD-ROM je **39,95**
Lemmings 3 * für PC Disk oder CD-ROM je **69,95**
Lemmings 1+2 komplett auf CD-ROM **29,95**
Lemmings 2 für PC Disk **19,95**

PC-Disk Spiele

1942 – Pacific Air War		89,95
1944 – Across the Rhine *		99,95
Aces of the Deep		**89,95**
Aladdin *		69,95
Alien Legacy		79,95
Armored Fist		69,95
Aufschwung Ost		79,95
Battle Bugs (dt.)		69,95
Battle Isle 2		89,95
Black Hawk *		89,95
Break Thru!		59,95
Cannon Fodder 2 *		**69,95**
Caribean Desaster *		89,95
Chaos Engine		59,95
Chartbreaker *		89,95
Colonization (dt.)		99,95
Comanche (dt.)	AKTIONSPREIS	69,95
Comanche Data Disk 1 + 2	je	59,95
Cyclones *		89,95
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager		89,95
Das Amt *		89,95
Dawn Patrol		89,95
Death or Glory *		89,95
Delta V		79,95
Der Baulöwe (Windows) *		**89,95**
Der Clou – Profidisk *		39,95
Desert Strike		69,95
Die Siedler		89,95
Doom 2 – Hell on Earth		99,95
neue Episoden für Doom 1 und 2	je	29,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition) *		89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.) *		69,95
Dune 2		69,95
Earthsiege *		**79,95**
Elder Scrolls – Arena (dt.)		89,95
Elite 3 *		79,95
FIFA Soccer		79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95
Frontpage Football Pro *		89,95
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion) *		89,95
Heros of Might & Magic *		**89,95**
Hokum KA 50 *		79,95
Indy Car Racing		59,95
Indy Car Racing Data Disks	je	29,95
Kingdoms of Germany *		79,95
Lands of Lore (dt.)		69,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *		69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94 *		39,95
Lion King *		69,95
Lode Runner (dt.)		69,95
Lords of the Realms (dt.)		79,95
Master of Magic / Master of Orion	je	99,95
Menzoberranzan *		89,95
Micro Machines		69,95
Nascar Racing *		79,95
Pacific Strike	SONDERPOSTEN	49,95
Panzer General *		**79,95**
Pinball Illusions *		69,95
Pizza Connection		89,95
Privateer Speech, Special OPS 1	je	39,95
Quarantine		79,95
Ran Trainer *		89,95
Ravenloft (dt.)		89,95

PC-Disk Spiele

Rise of the Robots *		89,95
Sim City 2000 (dt.)	**AKTIONSPREIS**	**75,95**
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer 2 *		89,95
Space Simulator		99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)		79,95
Star Crusader (dt.)		89,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Sternenschweif (DSA 2)		89,95
Strike Commander		69,95
Strike Commander Zusatz-Disks	je	39,95
S.U.B. *		**79,95**
Syndicate		89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock		79,95
Theme Park		79,95
Tie Fighter (dt.)		99,95
Transport Tycoon		99,95
U.F.O. – Enemy Unknown		99,95
Ultima 8 – Pagan	**AKTIONSPREIS**	**49,95**
Ultima 8 Speech	**AKTIONSPREIS**	**19,95**
Wing Commander Armada		69,95
Wings of Glory *		89,95
X-Wing Total (incl. aller Zusatzdisks, e.) *		79,95
Zonked *		49,95

PC-Disk Preishits

Ambush at Sorinor (dt.)	**19,95**
Blues Brothers	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Der Patrizier	39,95
Dogfight	39,95
Dungeon Master (dt.)	**19,95**
Eco Quest (5,25", dt. Anleitung)	19,95
Elite 2	39,95
Erben des Throns (dt.)	29,95
Fairy Tales (dt.)	19,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Grand Prix	29,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	29,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	**29,95**
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	**39,95**
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95
Lemmings 2	19,95
Mad TV (dt.)	29,95
Monkey Island 1 (dt.)	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold	29,95
Prince of Persia	29,95
Shadoworlds	19,95
Terminator Rampage	**29,95**
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Trivial Pursuit Deluxe (dt.)	39,95
Ultima 7	39,95
Winter Olympics	**29,95**
Zyconix (dt.)	9,95

CD-ROM Spiele

11th Hour *		119,95
Aces of the Deep *		**89,95**
Armored Fist		89,95
Battle Bugs (dt.) *		79,95
Battle Isle 2		89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD		49,95
Betrayal at Krondor (dt.)		79,95
Bioforge *		99,95
Comanche (dt.)		99,95
Creature Shock *		**99,95**
Cyclemania		79,95
Cyclones *		89,95
Dawn Patrol		89,95
Descent *		89,95
Discworld *		89,95
Doom 2 – Hell on Earth		89,95
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)		49,95
Doppelpass (Anstoss & WC Edition) *		89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.) *		89,95
Earthsiege *		**89,95**
Ecstatica		89,95
FIFA Soccer		69,95
Hell *		99,95
Höhlenwelt *		89,95
Inferno (dt.)		99,95
Jungle Strike *		79,95
Legend of Kyrandia 3 *		99,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *		69,95
Little Big Adventure *		**99,95**
Lost Eden *		99,95
Magic Carpet *		89,95
Myst		99,95
NHL Hockey '95		79,95
Noctropolis *		**99,95**
Novastorm		89,95
Oldtimer		89,95
Outpost (dt.)		89,95
PGA Tour Golf 486		99,95
Pinball Dreams Deluxe		79,95
Ran Trainer *		99,95
Rebel Assault (e.)	SONDERPOSTEN	69,95
Rise of the Robots *		**99,95**
Sam & Max (dt.)		99,95
Sim City 2000 *		99,95
Simon the Sorcerer (dt.)		99,95
Star Crusader (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation *		99,95
Sternenschweif (DSA 2) *		99,95
Strike Commander & Privateer	komplett	99,95
System Shock Enhanced *		**89,95**
Theme Park		89,95
Transport Tycoon (dt.)		99,95
Ultima 8 (dt.)		89,95
Under a Killing Moon		99,95
US Navy Fighter *		**99,95**
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett	69,95
Wing Commander 3 *		109,95
Wing Commander Armada		89,95
Wings of Glory *		79,95
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks) *		69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest		39,95
Amberstar		39,95
Der Patrizier	**AKTIONSPREIS**	**39,95**
Dogfight		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Gunship 2000		39,95
Hanniball & 200 Spiele		29,95
Indiana Jones 3		29,95
Jutland (engl.)	**SONDERPOSTEN**	**49,95**
Lemmings 1+2	komplett	29,95
M 1 Tank Platoon		29,95
Mad TV (dt.)		29,95
Microcosm		29,95
Megarace		49,95
Monkey Island 1 (dt.)		**29,95**
Monkey Island 2 (dt.)		**39,95**
Pirates Gold		39,95
Railroad Tycoon		29,95
Silent Service 2		29,95
Star Control 1 + 2	komplett	29,95
Summer + Winter Challenge	komplett	39,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries		39,95
Their Finest Hour incl. Missions		39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**169,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	219,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus	399,95

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**259,95**
Flightstick Pro	169,95
Quickjoy M6	19,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



MESSEBERICHT »COMPUTER '94«

KÖLNISCH SOFTWARE

Deutschland im Herbst: Wo sonst graue Nebelschwaden wabern, sorgte die »Computer '94« für den Messen-Lichtblick. Neben zahlreichen Spieleherstellern war auch PC Player auf der Kölner Messe vertreten.





Zwei Neue von Soft Enterprises: 3D-Rennspiel Battle Race (oben) und der Actionfeger Project Paradise (unten)



Gut gefüllt: Der Stand von PC Player auf der »Computer '94«

Knackiger als manches Adventure-Puzzle: Trotz der listig-verzwickten Schilderarrangements rund ums Messegelände fanden zahlreiche Spielepilger ihren Weg zur »Computer '94«. Das auf anderthalb Hallen verteilte Spektakel ereignete sich zwischen dem 4. und 6. November. Es ist die einzige Computerspiele-lastige Messe in Deutschland, bei der sich namhafte Softwarefirmen in nennenswerter Anzahl blicken lassen. Zwar glänzten einige Größen wie Sierra und Dynamix durch Abwesenheit, aber ansonsten war das Lineup ansprechend. Microprose präsentierte Sid »Colonization« Meier und Softgold repräsentierte Firmen wie LucasArts. Electronic Arts hatte die spektakulärsten Produkte am Stand: »Wing Commander 3« durfte ebenso angespielt werden wie »Magic Carpet«; letzteres fachkundig von Bullfrog-Boß Peter Molyneux vorgeführt.

Traurig, aber wahr: Die einstige »Amiga-Messe« fand zum ersten Mal ohne Commodore statt. Die endgültige Liquidation des ruhmreichen Computer-Pioniers scheint unaufhaltsam; Amigas und CD32-Konsolen werden als Auslaufmodelle gehandelt. Trotz Commodore-Abwesenheit war der Besucherandrang groß; der Anteil der PC-Besucher scheint kräftig gestiegen zu sein. Darüber haben wir uns besonders gefreut, denn am Stand von PC Player gab es jede Menge Kontakte zwischen Lesern und frei herumlaufenden Redakteuren. Wir bedanken uns bei allen, die trotz des Gedrängels vorbeigeschaut haben.



Standbesuch vom Fantastischen Vierling Smudo, der die Rührung über sein PC Player-T-Shirt kaum verbergen kann. Gerüchte, nach denen Florian Stangl auf der nächsten Megavier-Tour das Vorprogramm bestreitet, entbehren allerdings jeder Grundlage.

Neues aus deutschen Landen

Echte Neuankündigungen internationaler Spielefirmen waren Mangelware; dafür werden bevorzugt Messen in den USA und England genutzt. Wenigstens rückten die deutschen Aussteller mit Infos über frische Projekte heraus. Ikarion residierte an einem schnuffigen Stand im Karibik-Look, der dem neuen Ralph-Stock-Spiel »Caribbean Disaster« gewidmet war. Ron Williams, der auf der CD-Version sprachlich vertreten ist, schaute am Sonntag auch mal vorbei. Hinter verschlossenen Türen gab's dann trockenes Gebäck und knisternde Pressemitteilungen. Anfang '95 will Ikarion mit **Pinball Wizard 2000** die Flipperlandschaft bereichern. Wesentliche Erweiterung gegenüber aktuellen Konkurrenzprodukten wird ein Construction Set sein, mit dem sich eigene Flipper designen und als selbständig lauffähige EXE-Files speichern lassen. Weitere Merkmale: fünf Tables, Tunnel, Rampen und mehrere Kugeln können gleichzeitig im Spiel sein. Pinball Wizard 2000 erscheint nur auf CD-ROM.



Toni Schwaiger und Michael Kim überzeugen den unentschlossenen Leser am rechten Bildrand von den Vorteilen eines Abos

Soft Enterprises, kürzlich mit »The Hidden Below« etwas zäh ins Rampenlicht der Spielewelt tretend, bastelt auch an einigen 95er-Titeln. Das Raumschiff-Actionrennen **Battle Race** bietet neben Geballer und Multiplayer-Modi auch »das echte VR-Feeling« – oha. **Project Paradise** ist trotz des lieblichen Namens eine düstere Zukunftsballerei im Spielhallen-Stil. Bis zu vier Personen gleichzeitig holzen sich durch hochauflösende Levels, die von oben gezeigt werden. Jede Spielfigur hat bestimmte Talente – klingt wie eine Mischung aus »Gauntlet« und »Chaos Engine« mit grafischer Inspiration von »Probotector« auf dem Super Nintendo.

Mit **Crash Course Cartoons** will sich Soft Enterprises auch am Boom der niedlichen Go-kart-Rennspiele beteiligen. Das dürfte ein hartes Rennen mit dem englischen Team Manic Media geben, dessen **Super Karts** entgegen früheren Ankündigungen erst Anfang '95 erscheint. Dafür wird die Grafik nochmals getunt und klasse CD-Audio-Musik sorgt für optimale musikalische Begleitung. Originell: Greenwood hat neben dem »ran-Trainer« mit **Das Amt** eine »Bürgermeister-Simulation« in petto. Das Spieldesign entsteht in Zusammenarbeit mit dem »Bund der Steuerzahler«. Und die Mannen der österreichischen Softwarefirma Neo tüfteln zur Stunde an einer Zusatzdiskette für »Der Clou«.

Aus dem Dunstkreis von Softgold gab es eine neue Labelgründungen zu vermelden. Rainbow Arts hebt seinen Ableger **Rainbow Kids** aus der Taufe. Mit niedlichen, knuffigen Lernspielen will man sich an den Edutainment-Trend ranhängen. Zu den vier ersten Programmen gehört mit »Comix« ein Comic-



Lokalpolitik in einer bayrischen Kleinstadt: Gibt's bei »Das Amt« auch den Amigo-Modus?

Baukasten für PC Juniors ab 8. Die anderen drei Lernspiele sind für 4 – 7jährige Kids konzipiert.

Rainbow Arts' lange erwartete PC-Version des Ballerspiels **Turrican II** wird zunächst als Shareware-Schnupperfassung erscheinen. Die »Vollversion« kommt dann nächsten März für zivile 69 Mark in den Handel. Für die MS-DOS-Konvertierung der Amiga-Vorlage von Factor 5 sorgt übrigens das »Lollypop«-Programmierteam Brain Bug. Von LucasArts kommt zu Weihnachten »nur« die verbesserte CD-ROM-Version von »X-Wing« sowie die erste TIE-Fighter-Zusatzdiskette.

Vor knapp zehn Jahren begann die Karriere von **Chris Hülsbeck**. Mit seinem auf dem C 64 komponierten Song »Shades« gewann er einen Zeitschriften-Wettbewerb, danach schmiß er die Schule und wurde zum Profimusiker für Computerspiele. Auf der Messe präsentierte Chris gleich zwei neue CDs: »Rainbows« enthält Neuaufnahmen einiger alter Stücke aus den 80er Jahren sowie einige frische Dance-Tracks. Außerdem versucht Chris endlich in die regulären Plattencharts vorzustoßen.

Die Bertelsmann-Tochter Telemedia wird uns in den nächsten Monaten gleich drei »interaktive Filme« auf CD-ROM präsentieren. **Berlin Connection** ist ein geschichtsträchtiges Programm, in dem Sie als ein Fotograf in der Hauptstadt Ärger mit dem KGB bekommen. Drei Kinder spielen bei **Lost Signals** die Hauptrolle. Sie müssen dabei viele Rätsel rund um ein lahmgelegtes Daten-Kommunikations-System knacken. Das musikalische Adventure **Shine** besitzt eine völlig abgedrehte Story und erinnert an einen poppigen Videoclip.

Wie eine Mischung aus »NHL Hockey« und »Eishockey-Manager« klingt **Icequake** von der neuen deutschen Firma Defcom. Interessante Features wie Sprachausgabe, mehrere Spielmodi und 36 verschiedene Computergegner stehen im Gegensatz zur bislang eher simplen Grafik, der man die Amiga-Ursprünge noch deutlich ansieht. Vorrausichtlich wird Icequake im Sommer '95 auf CD-ROM erscheinen.

Bizarr & kurios

Daß es sich bei der traurigen Schar von der ZDF-Sendung »X-Base« nicht um eine Fronleichnams-Prozession handelte, bemerkte man anhand der mitgeschleppten Kamera und der unbekümmerten Fröhlichkeit von Nachwuchs-Animateur Niels Ruf. Der mitschlurfende Begleitredakteur vom ZDF trug jedenfalls eine Miene zur Schau, der man die Sorge ob des Quotenverfalls der »Nichts funktioniert«-Videospieleshow anmerkte. Verständlich – wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie jeden Tag einen erbitterten Kampf um die zweitniedrigste Quote gegen das Testbild ausfechten müßten? Das Studium des an unserem Stand laufenden »Poing-Base«-Videos hat Nils hoffentlich Kraft und Inspiration für zukünftige berufliche Herausforderungen gespendet.

Den Titel der »größten Messe-Nervensäge« sicherte sich souverän Software 2000. Die stündlichen Karaoke-Vorführungen am Stand der Spielepäpste aus der norddeutschen Tiefebene sprengten alle Dezibel- und Geschmacks-Grenzen. Mal ganz abgesehen davon, daß gegen das Gegröle von »Blau ist der Enzian« eine startende Concorde wie ein sanft schnurrendes Kätzchen wirkt: Wo ist der Sinn? Gibt es ein passendes Spiel? Mitnichten, das Getöse fällt unter die Kategorie »Viel Lärm um

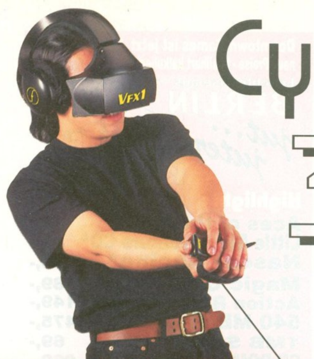


Man lernt nie aus: Niels Ruf (mit Brille) guckt sich was bei »Poing-Base« ab.

Nichts« und dröhnte erfolgreich den PC Player-Stand zu, was die Kommunikation mit unseren Lesern minimal erschwerte. Software 2000 hatte weder »Karaoke Manager« noch »Karaoke Connection« auf Lager, doch dafür exzentrisches Standpersonal. Gerüchten zufolge wollte ein rüstiger Bodyguard das nichts Böses ahnende Factor-5-Mitglied Julian Eggebrecht von der Messe werfen lassen. Wenigstens konnte man die Lagerbestände von »Pizza Connection« abbauen, indem man unschuldige Messebesucher mit Spieleschachteln bewarf. **(hl)**

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus finden Sie im Rahmen der »Multimedia Leserbriefe« unsere Video-Dokumentation der Kölner-Messe. Alleine wegen der Gastauftritte von Sid Meier und Peter Molyneux sollte man dieses Kleinod nicht versäumen.



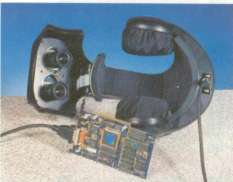
Cyber-Helm für 3D-Spiele

Virtual Reality mit dem VFX-1

Der VFX-1-Helm für PCs verspricht eine totale 3D-Illusion. Namhafte Spielefirmen wollen die Exoten-Hardware mit Software unterstützen.

Wer ein echter Cyberpunk sein will, braucht für seine Datenreisen in der virtuellen Realität entsprechende Ausrüstung. Leider besteht der Cyberspace im Moment zu gleichen Teilen aus schwachsinnigen Gazettenmeldungen und unbezahlbarer Hardware. Die amerikanische Firma Forte versucht zumindest an letzterem etwas zu ändern und bringt demnächst einen Low-Cost-Datenhelm auf den Markt. Der »VFX-1« wird zumindest von einigen Spielen unterstützt und soll etwa 2000 Mark kosten. Wir hatten die Gelegenheit, einen Prototyp anzutesten.

Das »VFX-1-Set« besteht aus VR-Helm, Interface-Board und dem »Cyberpuck«, einem Eingabegerät. Der rund 1400 Gramm schwere Helm wird über ein zwei Meter langes, 26-poliges Kabel an den PC angeschlossen. Er trägt sich durch seine Schaumstoff-Polsterung recht angenehm und ist mit zwei Lautsprechern, Neigungs-/Lagesensoren und zwei Farb-LC-Displays ausgestattet. Letztere besitzen eine maximale Auflösung von 408 x 224 Pixeln, wobei die optische Achse durch eine einstellbare Linsenoptik gestreckt wird. Dadurch scheinen die Bildschirme etwa 20 cm entfernt zu sein, obwohl sie in Wirklichkeit viel näher an den Augen montiert sind. Im Endeffekt sieht man ein quadratisches Bild mit einer vermeintlichen Bildschirmdiagonale von etwa 10 cm. Da die Displays aber nur etwa daumennagelgroß sind, ist das Bild flüssigkristall-typisch ziemlich unscharf und grobkörnig. Details oder Schrift lassen sich fast überhaupt nicht erkennen, so daß man Spiele mit viel Schriftausgabe wie »System Shock« mit dem Helm kaum vernünftig spielen kann. Die endgültige Version des Helms, die in den Handel kommt, soll deswegen eine doppelt so hohe Auflösung (640 x 220) besitzen.


Beim Linsensystem lassen sich Augenabstand und Schärfe einstellen. Der Helm benötigt ein Interface-Board im PC.

Das Interface-Board ist über den Feature-Connector direkt mit der VGA-Karte verbunden. Für die eigentliche Anzeige sind zwei Video-Modi vorgesehen. Der Mono-Modus verwendet die Standard-Spieleauflösung von 320 x 200 Pixeln mit 256 Farben, wobei beide Displays dasselbe Bild anzeigen.

Der interessantere steoroskopische Modus verlangt SVGA mit 640 x 480 bei 256 Farben, wobei vier verschiedene VFX-Screens gleichzeitig erzeugt werden. Zwei davon werden direkt in den Helm eingespielt, zwei können als Zwischen-Speicher mit Puffer-Funktion dienen. Das Ergebnis kann echtes 3D sein, dessen Wirkung aber letztendlich von der Software bestimmt wird. Die Bildwiederholfrequenz beträgt jeweils nur 60 Hertz, was das Bild leicht flackern läßt.

Komplexe Technik

Um die Kopfposition des Spielers festzustellen, sind zwei Sensorsysteme in den Helm eingebaut. Vorwärts-, Rückwärts- Seiten-Neigung werden über einen speziellen Sensor erfaßt, der mit einer Flüssigkeit arbeitet. Hierbei umfließt ein elektrisch leitendes Medium fünf versetzt angeordnete Metallstäbe in einem kleinen Glaskolben. Je nach Neigung schwappt die Flüssigkeit mehr oder weniger über die einzelnen Fühler, wodurch sich der elektrische Widerstand zwischen ihnen geringfügig ändert. Ein Mikroprozessor ermittelt daraus die Neigung und überträgt den Endwert an den PC. Die Ergebnisse sind aber eher Schätzwerte, als präzise Winkelangaben. Die Kopfdrehung hingegen wird über einen echten »Head-Tracking«-Mechanismus ausgewertet. Das bedeutet, daß der Helm Absolut-Koordinaten übermittelt, also nicht nur Angaben wie »Drehung nach rechts«, sondern etwa »Position 17 Grad rechts vom Nullpunkt«. Dies erlaubt eine sehr genaue Rückmeldung der Kopfbewegung, erfordert aber ein komplexes elektromagnetisches System, das mit mehreren Spulen arbeitet und aufwendige Berechnungen der Helm-Elektronik erfordert. Wildem Kopfzucken wird durch das kurze Kabel rabiat Einhalt geboten. Der »Cyberpuck« ist die zweite Eingabemöglichkeit, wird zwischen Tastatur und PC eingeschleift und benötigt zusätzlich einen seriellen Portanschluß. Er enthält ebenfalls Neigungssensoren. Hinzu kommt die verwirrend große Anzahl von 18 kleinen Tasten. Forte verspricht, daß die neue Version des Pucks übersichtlicher zu handhaben sein wird.

Cyberspiele

Es gibt schon eine Reihe von Spielen, die den Helm unterstützen. »Doom II« beispielsweise läßt sich mit der Option -VFX in einen Mono-VFX-Modus schalten, wobei mit dem Cyberpuck gesteuert wird. Wenn man den Kopf dreht, dreht sich der Spieler, neigt man den Puck nach vorne, wird beschleunigt. Das perfekte Spielgefühl mag wegen dem kleinen, unscharfen Bild leider nicht aufkommen, zumal man durch die seltsame Steuerung ziemlich desorientiert wird. In diesem 2D-Modus bringt der Helm eher Nachteile.

»Magic Carpet« von Bullfrog und Interplays »Descent« bieten einen echten 3D-Modus, der wirklich räumlich wirkt. Allerdings fällt hier stärker auf, daß das Sichtfeld relativ klein ist. Bei »Descent« etwa fliegen Sie nach vorne, während durch eine Kopfdrehung schnell nach rechts oder links geschaut werden kann, was aber auf die Dauer ziemlich verwirrend wirkt. Das brandneue »Flight Unlimited« von Looking Glass enthält ähnlich verzwicktes 3D, bei dem man ebenfalls in eine andere Richtung gucken als fliegen kann. (mk)

vfx-1 vr-helm

Hersteller:	**Forte, USA**
Distributor:	**Pearl Agency, Buggingen**
Ca.-Preis:	**DM 2000,–**
Lieferumfang:	**VFX-Helm, Interface Board, Cyberpuck, Treibersoftware, diverse Spiele**
Verfügbarkeit:	**ab Februar '95**
Geplante Spiele mit VFX-Modus:	**Doom 2, Magic Carpet, Descent, Flights Unlimited, Inferno, System Shock**

DER NEUE CONTURA 400

IHRE BESTEN IDEEN HABEN NICHTS IN EINEM COMPUTER VON GESTERN ZU SUCHEN.



Gleich Infos anfordern!
TELEFON: 0130/6868
FAX: 089/80 82 95

Sie wollen etwas, was sogar noch besser ist als unser erfolgreichstes Notebook? Da haben wir was: den neuen Contura 400. Mit seinem Intel DX2-Prozessor, 170- oder 250-MByte-Festplatte, Upgrade-Möglichkeiten und unbegrenzten Erweiterungsoptionen steckt er seinen Vorgänger glatt in die Tasche. Und mit seinem Standard-Akku jeden anderen sowieso. Die weiteren Compaq Vorteile sind:

- ▶ 3 Jahre Garantie auf alle PCs
- ▶ und umfassender Support.

Sie wollen noch mehr wissen? Fordern Sie Infos an. Telefon: 0130/6868, Fax: 089/80 82 95.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

SELBSTGEBRANNTES

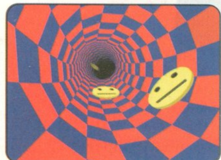
Jahrelang war die Comdex das amerikanische Gegenstück zur seriösen CeBit. Doch dank steigender Verkaufszahlen im Home- und Multimedia-Bereich verirrte sich sogar so mancher Spielehersteller in die Messehallen.



Die Comdex ist so groß geworden, daß zwischen zwei, rund einen Kilometer voneinander entfernten Messehallen Pendelbusse eingesetzt werden müssen. Der Andrang auf die Busse wurde von der Messeleitung aber gewaltig unterschätzt.

Las Vegas, Nevada, liegt zwar mitten in einer Wüste – trotzdem war während der »Comdex Fall 94« nicht viel Hitze zu spüren. Ein ungewöhnlich kalter Herbst mit heftigen Winden sorgte für diverse Messegrippen unter den Besuchern.

Die Sonne brannte nicht, aber auf der Comdex gab es entsprechenden Ersatz: Die CD-ROM-Brenner für daheim kommen. Solche CD-Recorder waren bisher teure Profigeräte, die nur für fünfstellige Summen über den Ladentisch gingen und komplizierte Software benötigten. Doch jetzt kommen die ersten Geräte für ambitionierte Heimanwender. Als Vorreiter tritt niemand geringer als Creative Labs auf: Das »Digital Edge CD-R«-Kit enthält einen CD-Recorder, das dazu passende Interface, eine Mastering-Software für Windows und zehn leere, beschreibbare CDs. Für »deutlich unter 2000 Dollar« soll das Kit Anfang 1995 in den Handel kommen, das entspricht einem deutschen Preis von 3500 bis 4000 Mark. Wer etwas mehr Geld anlegen will, kann bei Yamaha für unter 10.000 Mark einen Recorder mit vierfacher Schreibgeschwindigkeit erwerben. Eine randvolle CD ist damit in rund 20 Minuten fix und fertig gebrannt.



Stirnrunzeln bei Rocket Science: Dieses Foto von »Dark Ride« läßt nicht gerade auf grafische und spielerische Revolutionen schließen.



Jewels of the Oracle von Discis verspricht Knobeln im »7th Guest«-Stil

Wer schon einen CD-Recorder hat und teure Mastering-Software besitzt (Kostenpunkt normalerweise ca. 1500 bis 2500 Mark), darf sich ärgern: »Corel CD Creator« kann wirklich alles, was andere Brenner-Software auch leistet, ist aber wesentlich einfacher zu bedienen und kostet gerade mal 200 Dollar. Besonderer Gag: Auf Wunsch druckt Corel CD Creator ein optisch schönes Cover für die CD.

Noch'n MPEG, bitte

Die Explosion der MPEG-Karten war abzusehen, auf der Comdex ist sie auch prompt erfolgt. Dank billiger Decodier-Chips wagten sich zahlreiche Hersteller aus Fernost auf das noch jungfräuliche Gebiet. Wer durch die Multimediahalle schlenderte, konnte mehr unterschiedliche MPEG-Karten als echte MPEG-CD-ROMs sehen (reine Videofilme mal ausgenommen). Die neuen billigen MPEG-Karten sind aber schon tot, noch bevor sie auf den Markt kommen: Der Anschluß mittels »VESA Feature Connector« ist kompliziert, nicht zu allen Karten kompatibel und schränkt Windows bei der Auflösung mächtig ein. Die Zukunft gehört eindeutig den Grafikkarten, die MPEG direkt eingebaut haben – in Installation und Kompatibilität sind sie den MPEG-Zusätzen um Lichtjahre voraus. Entsprechende Kombis kommen unter anderem von Hercules (Power Dynamite Playback) und Orchid (Kelvin MPEG).

Im Bereich der CD-ROM-Laufwerke geht der Trend ganz klar zu Quadraspeed. Auch wenn es für die jetzigen CD-Softwaretitel wenig bringt, entwickeln Firmen wie Mitsumi und Teac immer weiter an Laufwerken, die zum Doublespeed-Preis die vierfache Geschwindigkeit bieten sollen.

No Sex please, we're Comdex

Ach, was hatten die Comdex-Veranstalter nach der letzten Messe in Atlanta noch getönt: Moralisch verwerfliche Erotik-Software sei nicht erwünscht, die entsprechenden Aussteller erhielten keine Stände mehr. Das genaue Gegenteil war der Fall – eine kurze Hochrechnung zeigte über 30 Anbieter von Eros-ROMs. Sogar Hersteller aus Japan (»Samurai Pervert Interactive«) waren angereist, um ihre Scheiben anzupreisen. In einem Punkt konnte sich die Messeleitung aber wohl doch durchsetzen: Demonstrationen der CDs waren verboten, nur Packungen und Handzettel mit leidlich bekleideten Damen waren erlaubt.

Neben den digitalisierten Wiederveröffentlichungen alter Pornofilme auf CD-ROM wird weiter verzweifelt nach Interaktivität gesucht. So spielt man in »Space Sirens« beispielsweise einen Raumfahrer, der von Weltraum-Sirenen festgehalten wird. Erst wenn er die Begierden aller Mädchen erfüllt hat, darf er weiterziehen. Das »interaktive Gefummel« am Bildschirm wirkt allerdings eher peinlich als erotisch.

In dieselbe Kerbe wie Playboy & Co., die ja nur wegen der interessanten Essays und Interviews gekauft werden, will »Go! Digital« schlagen. Deren gleichnamiges Magazin auf CD-ROM dreht sich um Musik, Sex, Technologie und das Internet (Reihenfolge der Themen aus dem Prospekt des Anbieters). Ein Jahresabo kostet 35 Dollar, allerdings wird nirgends erwähnt, wieviele Ausgaben eigentlich erscheinen (das passiert uns nicht, gell, Herr Grünfeldt!). Themen der Erstausgabe: Ein Interview mit Cyber-Drogen-Papst Timothy Leary, ein Blick in die »Rave Scene« und (natürlich) »Cyber-Centerfolds«.

Das Multimedia-Softwareangebot war nahezu unüberschaubar. ROMs über Selbstverteidigung für Frauen waren ebenso zu finden wie wahllos auf CD gepreßte TV-Dokumentationen aus den 60er Jahren. Positiv aufgefallen ist (wieder mal) Creative Labs, die unter dem Label »Blasterware« jetzt auch CD-ROMs vertreiben. Den Anfang macht eine Serie von Kinder-ROMs, eine Scheibe über moderne amerikanische Künstler und als Clou die offizielle Mul-



Ein Herrenmagazin auf CD-ROM will »GO! Digital« sein – komplett mit Interviews und »Cyber-Centerfolds«

timedia-Umsetzung von Stephen Hawkings »A Brief History of Time« (»Eine kurze Geschichte der Zeit«).

Offensichtlich sind Spezialeffekte im Kino nicht mehr sehr gefragt, denn die Macher von »Metrolight«, die unter anderem an »Total Recall« mitarbeiteten, basteln jetzt an CyberComics. Der erste mäßig interaktive Comic ist die Umsetzung von »The Mask«. Auf diesem Comic basiert auch der Film, der gerade in den deutschen Kinos läuft.

Gibt es hier auch Spiele?

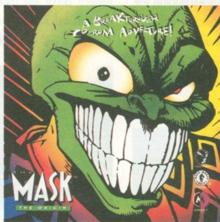
Für eine eher Business-orientierte Messe fiel der große Stand von Interplay auf. Von »Descent« bis »Dungeon Master II« gab es aber nur alte Bekannte zu sehen. Interplay ist hauptsächlich wegen des »OEM«-Geschäfts auf der Messe anzutreffen, denn die Firma vertritt auch Konkurrenten wie Maxis oder LucasArts bei Bundling-Deals. Das sind die Geschäfte, bei denen einem PC oder einem CD-ROM schon komplette Spiele beiliegen. Da immer mehr PC-Anbieter in den Heimmarkt drängen, war am Interplay-Stand entsprechend viel los.

Nicht ganz so glücklich war man bei »Rocket Science«, dem neuen Hype-Label von Bertelsmann und Sega, das arg unter dem Sega-Pantoffel zu stehen scheint. Im Messekatalog als »Sega« angekündigt und von den Japanern offensichtlich zum Messeauftritt abkommandiert, gab das Personal am Stand zu, die Sega-CD-Umsetzungen der beiden aktuellen Spiele den PC-Versionen vorgezogen zu haben. »Loadstar« und »Cadillacs & Dinosaurs« sind also erst nach Weihnachten zu erwarten. Fast schon »Finale«-reif war der Rocket-Science-Katalog: Auf 20 Seiten findet man T-Shirts, Kaffeetassen, Wasserpistolen, Baseball-Kappen und andere »coole« Sachen mit dem Rocket-Science-Logo – und, wenn auch gut versteckt, immerhin zwei Spiele...

Als Überraschung gab es Handzettel zu drei neuen Titeln, die die Raketenwissenschaftler bis Sommer 1995 fertigstellen wollen: Die WW1-Flug-Simulation »Flying Aces«, Brian Moriartys Achterbahnfahrt »Darkride« und das Adventure »Rocket Boy« sind in Arbeit. Die beiliegenden Fotos sehen allerdings nicht sonderlich spektakulär aus.

Die Firma »Discis« ist in den USA als Produzent von Infotainment-ROMs bekannt. Mit »Jewels of the Oracle« versucht man sich das erste Mal an einem Spiel. Sie müssen dabei in Puzzles à la »7th Guest« das Geheimnis eines sumerischen Tempels lösen.

Die amerikanische Firma »Electric Dreams« (hat nichts mit dem gleichnamigen englischen Label zu tun) setzt hingegen auf Gewalt. Das Science-fiction-Spiel »Deathmask« bietet eine interessante Story (dank Identitäts-Übertragung tauschen Detektiv und Verbrecher unfreiwillig die Rollen) und größere Mengen Bildschirmblut.



Das CD-ROM zu »The Mask« ist eine Multimedia-Umsetzung des Comics, auf dem der aktuelle Kinoknüller basiert

3D sehen und hören

Das Wort »dreidimensional« hat unter PC-Anbietern immer noch magischen Charakter. Auf der Comdex gab es deswegen neben den obligatorischen Virtual-Reality-Helmen auch diverese neue 3D-Programme zu sehen. Insbesondere im Bereich »Rendering« wird es richtig spannend. Jahrelang war »3D Studio« unangefochtener Marktführer für 3D-Entwicklungssoftware, inzwischen holen preiswertere Pakete wie »Caligari Truespace«, »Visual Reality« und »Lightwave 3D« gewaltig auf. Mit einem Pentium 90 und einem Softwarepaket für unter 1000 Dollar lassen sich schon Animationen erzeugen, die nicht mehr von professionellen Computerfilmen zu unterscheiden sind.

Im Bereich Hardware setzen Grafikkartenhersteller verstärkt auf 3D-Chips, die dem betagten VGA-Standard unter die Arme greifen sollen. Lieferbar ist die »MGA Impression Light« von Matrox, die für normale DOS-Spiele nicht geeignet ist, mit spezieller 3D-Software jedoch hochauflösende 3D-Spiele möglich macht. Als Beweis legt Matrox den Grafikkarten jetzt ein CD-ROM mit drei kompletten Actionspielen bei, darunter eine Spezial-Version des altbewährten »Spectre«, ein Kampfspiel im Stil von »Virtua Fighter« und eine 3D-Actionflugsimulation durch Echtzeit-Canyons.

Andere Grafikkartenhersteller setzen auf den angekündigten 3D-Chip von Cirrus Logic, der in Zusammenarbeit mit Argonaut Software entwickelt wurde. Entsprechende Karten von Diamond und Orchid werden Mitte 1995 erwartet.

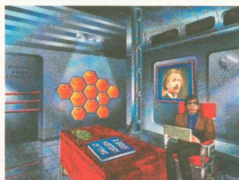
Aber auch im Bereich »3D Audio« tut sich was. Gab es hier lange Zeit nur einen wichtigen Spieler, die Firma »QSound«, steigen jetzt andere Anbieter in das Geschäft mit dem Quasi-Surroundsound ein. »Spatializer« stellte beispielsweise einen Chip vor, der in Soundkarten eingebaut werden kann und diesen automatisch 3D-Klänge verleiht. Zu Spatializers wichtigsten Kunden gehört Interplay. Deren Spiele »Descent« und »Cyberia« werden auf der CD-ROM schon im Spatializer-Verfahren abgemischt, so daß auch ohne entsprechenden Chip die 3D-Klänge auf jedem PC zu hören sind. Media Vision setzt für seine neue Soundkartenserie auf eine ähnliche Technologie von »SRS«. Und »QSound« schlägt mit billiger Windows-Software (Q Creator) zurück, mit der jedermann seine eigene Musik oder Effekte im QSound-Verfahren abmischen kann.

Fünf Tage und ein paar durchgelaufene Schuhe später waren sich jedenfalls alle einig: Die Comdex ist ab sofort auch eine Messe für Spiele und Infotainment. Da die sommerliche CES kurz vor der Auflösung steht und deren Ersatzmesse eher Videospiele in den Vordergrund stellen will, wird der Herbst-Termin der Comdex für PC-Spiele-Anbieter immer attraktiver. **(bs)**

MESSEGERÜCHT UM LUCASARTS

Das heißeste Gerücht auf der Comdex: George Lucas will seine Spieleabteilung »LucasArts Entertainment« verkaufen. Ein Manager einer Softwarefirma, der ungenannt bleiben will, meinte zu PC Player: »Wir wollten mitbieten, aber der verlangte Mindestpreis ist etwa drei- bis viermal so hoch wie der jetzige Wert der Firma«.

Angeblich erwartet den Käufer ein besonderes Bonbon: Exklusivrechte für Computer- und Videospiele zu den neuen »Star Wars«-Filmen. Just um diese neuen Filme zu finanzieren, braucht George das Geld schon jetzt: Unabhängig von anderen Filmstudios will er alle drei neuen Teile auf einmal drehen. Branchenkenner gehen davon aus, daß ihn der Spaß mindestens 150 Millionen Dollar kosten wird. Einen Teil muß er durch den Verkauf der Computerspiele-Abteilung aufbringen, wenn er unabhängig von den großen Studios bleiben will.



Stephen Hawking persönlich führt durch die CD-Umsetzung der »Brief History of Time«

AKTUELLE MELDUNGEN

ELITE 2 1/2

Der Nachfolger zum mißglückten »Elite 2 – Frontier« nimmt langsam Formen an. Bei »First Encounters« werden unter anderem die aus Elite bekannten Thargoiden wieder ihr Unwesen treiben, was der müden Handlung hoffentlich auf die Sprünge hilft. Das verpatzte Kampfsystem soll überholt und sämtliche Grafiken renoviert werden; neue Waffen und Planetenoberflächen sind angesagt. Außerdem wird es neben den aus Elite 2 bekannten Modellen auch 30 zusätzliche Schiffe geben, die über größere Hypersprung-Reichweiten und neue Accessoires wie Navigationshilfen und Satelliten-Blocker verfügen. Weitere angekündigte Verbesserungen von »First Encounters«: Videosequenzen bei den Gesprächen und verschiedene Zeitungen, die über das Geschehen in den Galaxien berichten.





Elite-Fortsetzung: First Encounters von Gametek

WIRBELSÄULEN-WONNE

Ebenso formschön wie ergonomisch durchdacht präsentieren sich die beiden Computermöbel, die Vobis ins Programm aufgenommen hat: Der »Welcome-Table« (698 Mark) hat in seiner Frontseite eine Einbuchtung, sowie gepolsterte Armstützen für Vielschreiber. Mit fünf einzeln verstellbaren Standfüßen lassen sich etwaige Unebenheiten ausgleichen. Die Rückenlehne des dazu passenden »Welcome-Chairs« (498 Mark) läßt sich im oberen Bereich um maximal 17 Grad verstellen, während der Beckenbereich durch ein anatomisch geformtes Polster gestützt wird. Allerdings verfügt der Stuhl über keine Armlehnen und der Tisch über keine Schubladen.



Ergonomische Computermöbel von Vobis

ROTE GRÖSSE

Core Design hat nach dem Betriebsunfall »Universe« ein neues Grafik-Adventure namens »Big Red Adventure« in der Mache, das vor dem Hintergrund eines satirischen »Alternativ-Rußlands« spielt. Drei Spielfiguren müssen durch rund 100 Räume gesteuert werden, die jeweils unterschiedliche Hintergrundmusiken enthalten sollen. Das in Super-VGA-Auflösung gehaltene Programm soll über 50 Charaktere und zahlreiche anspruchsvolle Puzzles enthalten. Für das Design zeichnet die norditalienische Softwarefirma Dynabyte verantwortlich. (la)

KURZ & BÜNDIG

+++ Mindscape hat die für ihre Strategiespiele und AD&D-Umsetzungen bekannte Firma SSI übernommen. Das SSI-Managment wird weiterhin für die gesamte Produktentwicklung zuständig sein, Mindscape für den weltweiten Vertrieb der Programme.
+++ Das neue IBM-Betriebssystem »OS/2 3.0 Warp« liegt serienmäßig allen Pacomp-PCs bei. OS/2 Warp kann mit einer Minimal-Konfiguration von 4 MByte RAM betrieben werden und erlaubt echtes Multitasking.
+++ Microsoft bietet zwei seiner Multimediaprodukte jetzt auf Deutsch an: »Kulturen der Antike« (»Ancient Lands«) führt Sie auf Streifzüge durch Rom, Griechenland und Ägypten; »Faszinierende Kreaturen« ist die deutsche Ausgabe von »Dangerous Creatures«.
+++ Die CD-ROM-Versionen aller Spiele des Shareware-Herstellers Epic werden in Deutschland exklusiv von Romware vertrieben. Beispielsweise bietet »Jazz Jackrabbit« auf CD drei Zusatzlevels und ein deutsches Anleitungsbüchlein.
+++ Das Guinnes Buch der Rekorde 1995 liegt auch in einer CD-ROM-Fassung vor. Über 5000 Bestleistungen werden mit Bildern und einigen Videospots vorgestellt. Zur gezielten Informationssuche stehen drei Suchpfade zur Verfügung. Das von Ulstein Soft Media und Pixelpark entwickelte CD-ROM ist für rund 100 Mark im Fachhandel erhältlich.



Schiefer Kreml – Big Red Adventure macht's möglich

DESKTOP-KANZLER

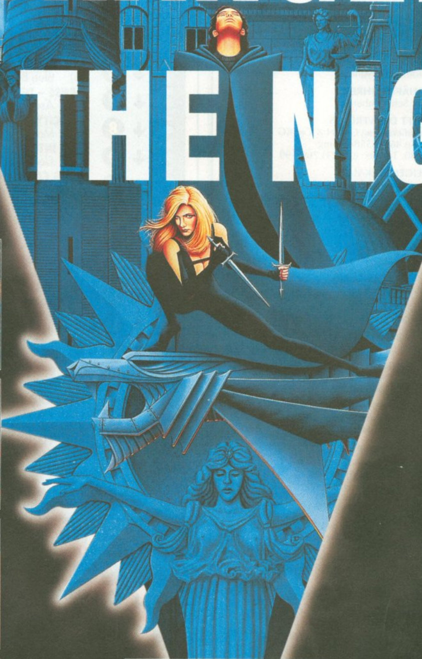
Die Windows-Programme der Kelly Data GmbH sind zwischen Nutzen und Unterhaltung angesiedelt. Wer die typischen Events-Klänge (z.B. beim Starten) von Windows aufmöbeln möchte, findet bei »KaBoom!« (69,95 Mark) mehr als 1000 Wave-Dateien sowie 15 MIDI-Songs in voller Länge. Die mitgelierferte »Soundfabrik« erlaubt das einfache Editieren von WAV-Sounds. In Amerika sehr erfolgreich war »ROMaterial Again!« (59 Mark), das zahlreiche Hintergrundbilder, Soundeffekte und Videosequenzen enthält – inklusive Helmut-Kohl-Imitationen. »Do it on your Desktop« will mit einem Preis von ebenfalls 59 Mark Programmen wie dem »Norton Desktop« Konkurrenz machen: Neben sinnvollen Funktionen wartet die Arbeitsfläche auch mit Nonsens-Anzeigen wie der Maus-Kilometerleistung auf. Außerdem läßt sich die Windows-Oberfläche bis zur Unkenntlichkeit verändern: Wie wäre es mit einem Bildschirm im Nußbaum-Look?

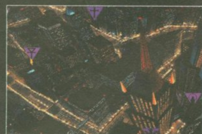


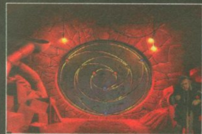
Mit »ROMaterial« gibt Ihr Windows Hannelore-Rufe von sich

NOCTROPOLIS™

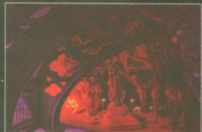
STRANGERS IN THE NIGHT

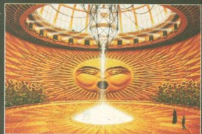


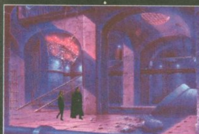


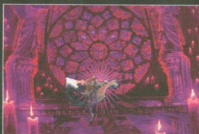


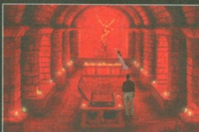


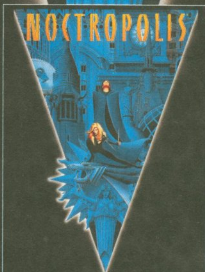












Die Stadt der Nacht lebt. Angst breitet sich auf den mit Neonreklamen überfluteten Straßen aus. Das Böse lauert in den undurchdringlichen Schatten. Wird Noctropolis einen neuen Helden finden? Wagen Sie es, als Darksheer die dämonischen Mächte zu vertreiben?





MS-DOS

ELECTRONIC ARTS®

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Novastorm: © Psygnosis

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer
0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 199,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 171,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 223,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1499,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

↔	1	**BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**	(1)	Software 2000	75%
↑	2	**STERNENSCHWEIF – DAS SCHWARZE AUGE 2**	(–)	Attic	75%
↑	3	**COLONIZATION**	(–)	Microprose	88%
↑	4	**SYSTEM SHOCK**	(–)	Origin	89%
↓	5	**TIE-FIGHTER**	(2)	LucasArts	85%
↓	6	**DIE SIEDLER**	(5)	Blue Byte	83%
↓	7	**HANSE – DIE EXPEDITION**	(4)	Ascon	57%
↓	8	**SIM CITY 2000**	(7)	Maxis	90%
↓	9	**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**	(2)	Electronic Arts	85%
↑	10	**WING COMMANDER ARMADA**	(–)	Origin	78%
↓	11	**THEME PARK**	(6)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑	12	**OUTPOST**	(–)	Sierrra	55%
↓	13	**BATTLE ISLE II**	(9)	Blue Byte	84%
↓	14	**ANSTOSS**	(12)	Ascon	85%
↓	15	**MAD NEWS**	(10)	Ikarion	77%
↓	16	**PIZZA-CONNECTION**	(11)	Software 2000	65%
↓	17	**ANSTOSS WORLD CUP EDITION**	(8)	Ascon	85%
↓	18	**INDY CAR RACING TRACKS**	(15)	Papyrus/Virgin	87%
↑	19	**SNN-21 SEAWOLF**	(–)	Electronic Arts	65%
↔	20	**DER CLOU**	(20)	Max Design	43%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

↔	1	**REBEL ASSAULT**	(1)	LucasArts	91%
↑	2	**DOOM 2 – HELL ON EARTH**	(–)	id-Software	83%
↓	3	**THEME PARK**	(2)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑	4	**NHL HOCKEY '95**	(–)	Electronic Arts	90%
↓	5	**OUTPOST**	(4)	Sierra	55%
↓	6	**WING COMMANDER ARMADA**	(–)	Origin	78%
↓	7	**BATTLE ISLE II SCENERY: ERBE DES TITAN**	(3)	Blue Byte	85%
↓	8	**SAM & MAX HIT THE ROAD**	(5)	LucasArts	89%
↓	9	**MYST**	(8)	Broderbund	73%
↓	10	**BATTLE ISLE II**	(6)	Blue Byte	84%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

HELL

A CYBERPUNK THRILLER

STARRING

DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM



GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK®

STREIT-GESPRÄCH

WER BRA

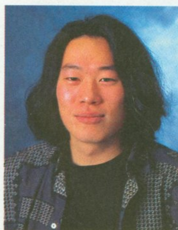
IBMs neues Betriebssystem OS/2 macht zur Zeit Furore. Die PC Player-Redakteure Boris Schneider und Michael Kim diskutierten über Sinn und Unsinn der DOS/Windows-Alternative aus Anwender- und Spielersicht.

Erst nur in einer bescheidenen Nische angesiedelt, schickt sich die neue Version V3 »Warp« von OS/2 an, den Massenmarkt zu erobern. Schneller, mit geringeren Systemanforderungen und umfangreichen Datenhighway-Zusätzen, soll »Warp« Windows 95 vorgreifen und noch mehr Anwender dazu bewegen, OS/2 zumindest zusätzlich zu installieren.

Boris Schneider und Michael Kim von PC Player haben vieles gemeinsam – aber bestimmt nicht ihre Einstellung zu OS/2. In trauter Runde diskutierten sie den Sinn und Zweck von IBMs Betriebssystem.

BORIS: Erklär mir doch mal ganz einfach, warum ich OS/2 auf meiner Festplatte installieren soll.

MICHAEL: Wenn Du ausschließlich spielst und absolut nichts anderes mit der Kiste machst, dann ist OS/2 für Dich natürlich unsinnig. Aber viele PC-Besitzer wollen auch ein wenig über den Tellerrand gucken und ihren Computer für »seriöse« Anwendungen nutzen, wie z.B. Textverarbeitung. Dann ist OS/2 interessant, vor allem, wenn man sich für ein neues Betriebssystem entscheidet. Lieber OS/2 als Windows.



Pro OS/2:
Michael Kim

BORIS: Das Windows-Argument zieht für mich nicht, da OS/2 die übelsten Verrenkungen macht, damit Windows-Programme mehr schlecht als recht unter OS/2 laufen. Die IBM-Techniker sind sich offensichtlich bewußt, daß es noch zu wenig OS/2-Programme gibt. Ich arbeite im Büro täglich mit Windows, mach' die tollsten Sachen damit und es funktioniert. Für mich gibt es noch keinen Grund zum Umsteigen. Und ich bezeichne mich schon als Power-User, also bestimmt als jemand, der nicht nur spielt.

MICHAEL: Als wirklicher Power-User müßtest Du eigentlich auf das 32-Bit-Betriebssystem OS/2 schwören und nicht auf das betagte Windows, das, wie wir beide wissen, sich manchmal ganz schön nicht-deterministisch verhalten kann.

BORIS: Nicht-Determinismus hin oder her, ich glaub' ja gern, daß OS/2 ein sichereres Betriebssystem ist. Es gibt sogar Leute, die behaupten, daß Amiga-OS sicherer als Windows ist. Alles schön und gut, aber was nützt mir das beste Betriebssystem, wenn es keine Programme dafür gibt? Ich brauche mein Photoshop, mein Word für Windows. Doch die laufen nicht besonders gut unter OS/2 und bestimmte Spiele funktionieren auch nicht. Bevor ich mich noch mehr herumärgere und eine weitere Ebene auf meinem PC hinzufüge, wo ich zusätzlich konfigurieren muß, bleib ich lieber bei meinem kränkelndem DOS/Windows-System. Das kenne ich wenigstens und weiß, wo die Macken liegen.



Contra OS/2:
Boris Schneider

MICHAEL: Du kannst unter OS/2 vollwertig Deine DOS und Windows-Anwendungen fahren. Aber ich gebe zu, daß OS/2 speicherhungrig und teilweise kompliziert zu konfigurieren war. Die neue OS/2-Version V3 begnügt sich allerdings mit 4 MByte und kann zusätzlich zu Deiner Installation laufen. Du kannst damit die volle 32-Bit-Power nutzen.

BORIS: Zurück zum Thema Spiele: Ich finde es ja schon sehr witzig, daß eine Konfigurationsdatei für etwa 100 größere Spiele mitgeliefert werden muß: mit allen möglichen Parametern wie Memory hier und Schnickschnack da. Im selben Atemzug behauptet IBM kaltlächelnd, alles läuft stabiler und einfacher. Kein Ärger mit Config.sys und Autoexec.bat hieß es da, was ich doch ein wenig an den Haaren herbeigezogen finde.

MICHAEL: Dafür hast Du aber auch mehr Freiheiten. Ich gebe zu, OS/2 2.11 ist nichts für den Normal-User. Allein die Installationsprozedur ist eine Krankheit. Bei V3 soll das ja angeblich besser sein. Aber schau doch mal: Du kannst jeder virtuellen DOS-Box soviel Speicher zuordnen wie Du willst, jede kann eine eigene Config.sys/Autoexec.bat haben. Du kannst jede einstellen, wie Du willst. Und das Schönste: sie laufen alle nebeneinander.

Ein Beispiel: In der einen Dos-Box installierst Du ein Spiel, in der anderen probierst Du ein anderes Spiel aus und gleichzeitig schreibst Du Deinen Spieletest in einer Windows- oder OS/2-Textverarbeitung. Zum Vergleich: Die DOS-Box unter Windows kannst Du ja gar nicht verwenden. Wenn da irgendein Programm läuft, ist das restliche System blockiert und ein Absturz reißt das komplette System in den Abgrund. Das ist bei OS/2 nicht so und selbst Diskettenzugriffe bremsen nur unwesentlich.

BORIS: Welcher Mensch kann schon mehrere Programme gleichzeitig nutzen? Es gibt höchstens ein paar Windowsprogramme, da ergibt sich das. Ich habe manchmal eine Datenbank im Hintergrund laufen, wo ich ein, zwei Datensätze nachgucken kann, während ich einen Text schreibe. Aber meistens laste ich den Computer nur mit einer Aufgabe aus. Das ganze Multitasking kommt mir wie eine Lösung vor, zu der es kein Problem gibt.

»Das ganze Multitasking kommt mir wie eine Lösung vor, zu der es kein Problem gibt.«

MICHAEL: Sicher, in 90 Prozent der Fälle wirst Du das Multitasking nicht voll ausnutzen, aber wenn Du es mal brauchst, ist es schön, daß es das gibt. Der Computer soll ja dem Menschen dienen. Das heißt, wenn ich eben Lust habe, eine Diskette zu formatieren, gleichzeitig Lemmings zu spielen und etwas darüber zu schreiben, dann möchte ich das auch tun können. Und zwar ohne drei Computer auf dem Tisch stehen zu haben oder fünf Minuten zu warten, bis DOS eine Diskette fertig formatiert hat.

Ein weiterer Aspekt, den man nicht unterschätzen sollte, ist das »Look and Feel« der objekt- und teilweise dokumentenorientierten Oberfläche von

UCHT OS/2?

OS/2. Es macht einfach Spaß, mit OS/2 zu arbeiten. Vielleicht spielt hier aber auch ein bißchen die »Faszination Technik« mit rein.

Der Programmierer in mir weiß auch die Absturzsicherheit zu schätzen. Bei einem wildlaufenden Programm stürzt nur der betreffende Task ab, den ich per Tastendruck raus werfen kann,

BORIS: OS/2 kommt mir trotzdem so vor wie ein brandneuer Toaster von IBM, der viereckige Toastbrote toasten kann. Alle Welt verwendet zur Zeit runde Toastbrote. Das viereckige Toastbrot mag besser sein, es paßt mehr Marmelade darauf, es läßt sich absturzsicherer stapeln und so weiter. Wenn man will, kann man den alten, runden Toast in dem Quadrat-Toaster weiterverwenden, wenn man ihn irgendwie umstellt. Es gibt nur ein Problem: Die Toastbrot-Hersteller haben keine Lust, eckige Toasts herzustellen. Sie backen lieber ihr rundes Toast weiter, denn sie kennen sich damit aus und die meisten Leute haben runde Toaster. Klar, eckige Toasts mögen Vorteile haben, aber wo liegt für mich die Motivation, einen eckigen Toaster zu kaufen, wenn ich nicht weiß, ob mein Lieblings-Sonnenblumenkern-Toast jemals in einer eckigen Version erscheint und die runde Version wunderbar in meinem runden Toaster geröstet wird? Ich möchte da keine großen Verrenkungen anstellen müssen.

Wie gesagt, mein Problem mit OS/2 ist, daß ich mir erstmal eine Verkomplizierung des Systems herbeiführe. Ich habe heute die Nachteile und – vielleicht – morgen irgendwann erst die Vorteile, wenn richtige 32-Bit-Software erscheint. Ich gebe zu, daß reine 32-Bit-Anwendungen Vorteile haben, wie man an dem einfachen Internet-Clienten in OS/2 V3 sieht. Das geht unter DOS natürlich nicht ohne weiteres.

MICHAEL: Wenn Du Dich für Datennetze interessierst, ist OS/2 noch interessanter für Dich. Du bekommst Internet-, Compuserve-, Datex/J-Software zum Betriebssystem dazu.

BORIS: Bei einstündigen Filetransfers finde ich es schon praktisch, wenn ich nebenher weiter arbeiten kann. Aber wegen 90 Sekunden Disketten formatieren...

MICHAEL: Ja, aber wozu habe ich denn einen ultraschnellen 486er, wenn er durch einen banalen Diskettenzugriff total blockiert wird? Das muß man sich mal vorstellen. Das ist doch genauso, wenn Du in einem riesigen Rechenzentrum sitzt und der Sohn des Chefs möchte seine Mathehausaufgabe rechnen lassen, etwa »2+3=5«, mit dem Ergebnis, daß das Bearbeiten dieser einfachen Aufgabe das gesamte System lahmlegt. Genauso kommt mir DOS vor und deswegen werde ich mir V3 so schnell wie möglich installieren.

»Wozu habe ich denn einen ultraschnellen 486er, wenn er durch einen banalen Diskettenzugriff total blockiert wird?«

BORIS: Und ich werde jemand sein, der weiterhin in Warteposition bleibt und auf die entscheidende 32-Bit-Software wartet, die man einfach haben muß, bevor er OS/2 auf seine Festplatte läßt. Ich bin zufrieden, daß mein wild zusammengestückeltes System bis dato relativ zuverlässig läuft.

MICHAEL: Solange schaust Du mir bewundernd über die Schulter.

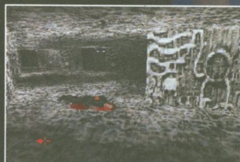
BORIS: Solange schau' ich Dir neidvoll über die Schulter und frage mich, wie Du das aushältst, mit drei Systemen auf Deiner Festplatte zu arbeiten, anstatt mit zwei. (mk)

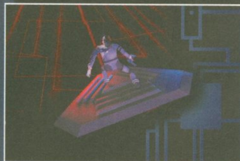
WAS IST OS/2?

OS/2 ist ein reinrassiges 32-bit-Multitasking-Betriebssystem und nutzt die Intel-Prozessoren besser aus als DOS oder Windows. Multitasking bedeutet, daß mehrere Programme nebeneinander laufen können, ohne daß sie sich ins Gehege kommen und dabei nur geringe Geschwindigkeitseinbußen auftreten, da die Prozessorleistung intelligent verteilt wird.
OS/2 ist schon seit längerem auf dem Markt und wurde damals von IBM und Microsoft gemeinsam entwickelt, bevor Bill Gates mit Windows ausscherte. Seitdem war OS/2 auf dem absteigenden Ast, bis IBM sich entschloß, mit der Version 2.1 den Massenmarkt anzusprechen und großen Wert auf Kompatibilität legte.
Fast alle DOS- und Windows-Programme laufen unter OS/2. Die Stärken von OS/2 werden aber erst durch spezielle 32-Bit-Software ausgenutzt. Mit der neuen Version OS/2 V3 bekam IBM das Manko des großen Speicherbedarfs in den Griff. Wer OS/2 richtig einsetzen will, sollte aber trotzdem mindestens einen 486-PC mit 8 MByte RAM haben.

DIESES S
IST EINF
UNSCHLAG

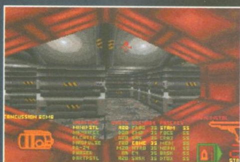












SYSTEM
ACH
GBAR



Wenn Sie weitere Informationen über System Shock wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel:05241/24307.

ORIGIN



We create worlds.

Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle.

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 1/95

Mit dabei: Wing Commander 3



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

Reicht die Kraft Ihres PCs, um den Kilrathi endlich das Handwerk zu legen? Die Demo zu Wing Commander 3 sagt Ihnen vorab, ob Ihr PC leistungsfähig genug für das neue Weltraumabenteuer ist.

Lange haben wir gewartet, endlich ist es da: Die einzig offizielle, von Electronic Arts und Origin genehmigte »Wing Commander 3«-Demo. Mit PC Player plus können Sie testen, ob der Weihnachtsrenner auch wirklich ein Renner ist – mit Super-VGA-Grafik und anderen Mätzchen wird der PC ziemlich ausgereizt.

Mit weit über 600 MByte ist unsere CD wieder mal gut voll geworden – ohne langweilige Demo-Wiederholungen und olle Kamellen. Neben Wing Commander 3 können Sie das Action-Spiel »Retribution« einer ersten Begutachtung unterziehen. Diesmal haben englische Programmier ein auf »Voxeln« basierendes Grafiksystem entwickelt. Ob's an Comanche ran kommt, testen Sie am besten selbst.

Fußballfreunde haben eine schier unersättliche Auswahl von Manager-Simulationen. Gleich zwei neue Vertreter dieser Branche sind auf unserer CD vertreten. Die Demo zu »Hattrick« von Kingsoft (nicht zu verwechseln mit dem ähnlich benannten Programm von Software 2000) und ein erster Ausblick auf den »ran-Trainer« von Greenwood zeigen, daß aus dem Genre noch längst nicht alles herausgeholt wurde.

Gleich zweimal begegnen Ihnen die »Lemmings« auf unserer Scheibe. Eine exklusive Weihnachts-Version bringt vier brandneue, noch nie veröffentlichte Level auf Ihren Monitor. Und auch das allerneueste Lemmings-Spiel namens »All New World of Lemmings« können Sie hier das erste Mal ausprobieren und sich überzeugen, daß diese dritte Lemmings-Version keinesfalls ein langweiliger Aufguß geworden ist.

Gleich mehrere Demos gibt es für Windows-Spieler, darunter das rockige CD-ROM »Total Distortion« und einige Probelevel aus dem Kultklassiker »Lode Runner«. Strategiefans kommen bei »Warcraft« auf ihre Kosten und Leser der Scheibenwelt-Romane können prüfen, ob das »Discworld«-Spiel den hohen Humor-Ansprüchen genügt. Außerdem gibt es einen Ausblick auf die neuen Legend-Adventures, Demos von intelligenter Lernsoftware, und, und, und...

Exklusiv auf PC Player plus

Wie macht eine Computer-Messe am meisten Spaß? Wenn man nicht selber hinfahren muß, sondern gemütlich vor dem Computer sieht, was so alles los war. Und da es auf der »Computer 94« in Köln wenige Neuheiten zu sehen gab, die wir nicht schon vorgestellt haben, verlagerten wir einfach die Produktion unserer »Multimedia-Leserbriefe« an unseren Messestand.

Im Videoclip gibt es Stargäste zu Hauf: Peter Molyneux fliegt für uns den Magic Carpet, Smudo bekommt das T-Shirt seines Lebens, Sid Meier wird Opfer einer Verwechslung und ein übergroßer Lemming läßt die Fetzen fliegen. Aber sehen Sie selbst.

Stichwort Magic Carpet: Unser interaktiver Test dreht sich diesmal um den Turbo-Bodenbelag. Jörg und Boris analysieren, warum das Programm zum Spiel des Jahres wurde. Und weil 1994 ein wirklich gutes Spielejahr war, finden Sie gleich zwei Spezial-Programme auf der CD. Der »Heft Player« ist ein komplettes Inhaltsverzeichnis aller Artikel von 1/94 bis 12/94. Der »File Player« kennt alle 1994 von PC Player gemasterten CD-ROMs: Wenn Sie also ein Demo suchen, finden Sie es dank der ausgefeilten Tabellen- und Suchfunktionen in den beiden Programmen.



Der interaktive Test widmet sich diesmal »Magic Carpet«

Während Sie jetzt in Ruhe unser CD-ROM ausprobieren können, arbeitet unser Team schon wieder mit Hochdruck an der nächsten Scheibe. Wenn alles klappt, gibt es dann beispielsweise eine spielbare Riesen-Demo des »Star Trek: Next Generation«-Adventures von Microprose und viele weitere topaktuelle Schnupper-Versionen. (bs)

SPIELBARE DEMOS

- All New World of Lemmings
- Battle Bugs
- B.C. Racers
- Caribbean Desaster
- Discworld
- Glider
- Hattrick
- The Incredible Machine 2
- Lode Runner
- Metal Marines
- Psycho Pinball
- ran-Trainer
- Retribution
- System Shock Enhanced
- Total Distortion
- Warcraft
- Wing Commander 3

SPIELE-PREVIEWS

- Adi-Lernsoftware
- Das Amt
- Millenium Auction
- Colonization
- Descent
- King's Quest 7
- Death Gate
- Mission Critical
- Origin Katalog

UTILITIES

- Bootdisk-Tools
- CD-ROM-Tools
- Festplatten-Identifizierer
- Game Wizard Mogelhilfe
- General Midi für MT-32
- MT-32 für Roland GS
- PC-Verlangsamer
- PICEM Bildbetrachter
- Screenshots mit PCX-Dump
- Soundblaster Tools
- VESA-Treiber
- VGA-Benchmarks

UPDATE-PATCHES

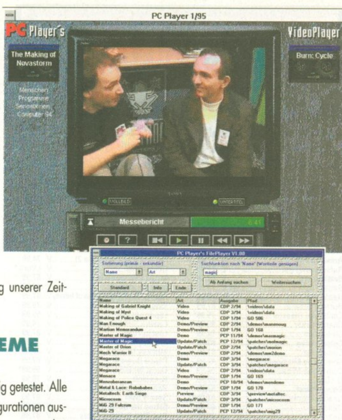
- Aces of the Deep
- Dark Sun 2
- Microcosm
- Master of Magic
- One Must Fall
- Pacific Air War
- Quarantine
- SimCity 2000
- TIE-Fighter

SO STARTEN SIE DURCH

Um unser CD-ROM so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen, haben wir uns besonders angestrengt. Keines unserer eigenen Programme installiert wild Megabytes auf Ihrer Festplatte. Allerdings werden sich viele der Spieledemos auf die Platte kopieren – hierauf haben wir keinen Einfluß, da wir diese Demos nicht selbst programmieren, sondern so von den Herstellern erhalten. Solange Sie nur in unserem Menü bleiben und kein Demo starten, wird nichts an Ihrem PC verändert.

Das Menü starten Sie von der DOS-Ebene mit dem Kommando »START«. Im Menü sind alle DOS-Programme aufgeführt und können auf Knopfdruck gestartet oder installiert werden. Für die Windows-Programme gibt es das Kommando »SETUP«. Es legt lediglich eine Programmgruppe mit den einzelnen Icons an – bis auf diese Programmgruppe wird nichts an Ihrem System verändert.

Unsere eigene Software »VideoPlayer«, »TestPlayer« und »DataPlayer« läuft nur nach Installation von »Video für Windows« von Microsoft, welches sich ebenfalls auf der CD befindet. Es handelt sich dabei um die neue Version»1.1d«, die Sie unbedingt auch installieren sollten, wenn Sie schon eine ältere Fssung von VfW haben. Wenn Sie das Menü umgehen wollen, läßt sich die Software in allen Verzeichnissen auch direkt mit dem Kommando »GO« starten. In welchem Verzeichnis sich die Demos befinden, können Sie auf der CD-ROM-Hülle nachlesen. Diese basteln Sie sich aus der neongelben »Flappe«, welche den Umschlag unserer Zeitschrift ziert, ganz einfach selbst.



Peter Molyneux ist nicht der einzige Promi, der beim Videoclip von der Köln-Messe auftritt

Wo war doch gleich das Demo? Der »File Player« enthält das Inhaltsverzeichnis aller von PC Player hergestellten CD-ROMs.

CD-ROM-PROBLEME LÖSEN

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von drei Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Die Demos wurden nicht von uns programmiert, sondern nur an Sie weitergeleitet. Hersteller sind die jeweiligen Programmierer der Vollversionen.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD bitte an **DMV Verlag, PC Player, CD-Umtausch, Gruberstr. 46a, 85586 Poing**; in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen und nicht auf die Spieledemos. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

FEHLER IM MENÜ

Eigentlich sind wir ja nicht schuld, daß unser Menüprogramm auf manchen Grafikkarten spinnt. Die Hersteller der Karten und die Autoren unseres Entwicklungssystems schieben sich gegenseitig den schwarzen Peter zu. Für uns bleibt die traurige Tatsache: Auf manchen Karten mit S3-Grafikchip mag unser Menü nicht mit 256 Farben laufen. Glücklicherweise kann dem abgeholfen werden. Starten Sie das Menü unter DOS mit dem Kommando

CDPLAYER /C7

also hinter dem Programmnamen einen Schrägstrich (Shift-7), dann ein großes »C« und dann die Zahl 7. Vorher muß ein Vesa-Treiber geladen oder im ROM vorhanden sein. Damit wird der Bug überlistet und das Menü erstrahlt in den korrekten Farben. Dies gilt übrigens auch für Benutzer der Ausgaben 10 bis 12. Sobald uns ein Bugfix vorliegt, werden wir ihn auf zukünftigen CD-ROMs anwenden. Wir bitten um Ihr Verständnis. (bs)



Super VGA zum Reinbeißen: Probieren Sie, wie Sich Wing Commander 3 bei Ihnen so fliegt.



Spielen Sie das brandneue »All new World of Lemmings« in Ruhe an



Anspielen erwünscht: Die Demo von »Battle Bugs« macht Lust auf mehr.

Inserentenverzeichnis

1 & 1 Direkt Informationstechnik	59
ACE Christian Roos	178
Althoff Computerspiel	195
Arctic Soft	71
ASCON	81
Astat Media	127
Attic Entertainment	87
Bachler Computer	167
Bit Brothers	175
Bomico	204
Call and Play	129
CANON Deutschland	51
CDV Software	105
CK Software	163
Coktel Vision	55, 91/92
College Verlag	177
Compaq Computer	17
COREL Corporation	151
CPS Heidak	89
Creative Labs	46/47
Cybersoft-Versand	171
Cytronic	177
Dataflash	53
Deutscher Sparkassenverlag	191
Diamond	155
DMV Vertrieb	4, 66/67
EDV-Beratung	175
Electronic Arts	2/3, 12/13, 21, 26/27, 35, 37, 39, 41
GALAXY	177
GAMEPORT	171
Gametek	23
Gnadenlos	178
Groß Elektronik	163
Henß Herbert	175
Highway to Hell	165
HUK-Coburg	31
Ikarion Software	79
Independent Arts	195
Infogrames Entertainment	72/73
Interest Verlag	97
Interplay	133, 135, 137, 139
JE COMPUTER	15
JES Software- & Multimediavertrieb	159
Jöllenbeck	65
Joysoft	43
Karo Soft	163
Kirscht Computerversand	187
Krisalis	98/99
KröGer	187
Laser Express	157
M3C Systems	25
Media Point Vertieb	11
Micro Fun	197
Microprose	92/93
Miro Computer Product	106/107
Multi Media Soft	195
Mystic	171
OKAY Soft	177
On-Line Service	187
ORCHID Technology	203
Pino's Spieleparadies	171
Psygnosis	125, 147
Roskoden	165
Rotstift	32
Schubert	187
Silberling CD-ROM-Fachhandel	171
Sky Line	159
Soft Power	195
Software Corner	45
Sony Europa	77
TCS Software	177
Telemedia	119, 149
Terratec Profi Media	197
Topline Productions	181
Topshare	167
Traumfabrik	63
Versand 99	29
Virgin Interactive Entert.	60/61, 111
Weco Soft & Hardware	157
Wial Versand Service	117

Dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Escom, sowie einem Teil der Auflage der Firmen Future Technologies und Interdiscount bei.

Süßer die Hardware nie klingelt...



Weihnachts-Tuning für Ihren PC

Wie wollen Sie dieses Jahr das Weihnachtsgeld anlegen? Was wünschen Sie sich von der Verwandtschaft? Oder was schenken Sie dem Computer-Freak, der schon fast alles hat? Auf den nächsten Seiten präsentieren wir Kaufempfehlungen, mit denen Sie Ihren PC für vollen Spielegenuß aufrüsten.

Alle Jahre wieder das gleiche Spiel: Sie wollen noch was feines für den PC – doch welche Karte nehm' ich nur? Der große Andrang macht es im Dezember schwer, einen Fachverkäufer zu löchern; acht Monate alte Vergleichstests zu wälzen, ist auch nicht Ihr Fall.

Glücklicherweise gibt es da die Weihnachtsmänner von PC Player: Zum dritten Mal präsentieren wir unsere persönlichen Empfehlungen für PC-Upgrades, rechtzeitig zum Fest der Feste. Ob Grafik- oder Soundkarte, Joystick oder CD-ROM: Hier empfehlen wir nur die Dinge, die sich bei unseren Redakteuren in der alltäglichen Praxis dauerhaft bewährt haben. Damit sind unsere Tips auch gleichzeitig eine Art Jahres-Bestenliste, denn Zweitklassiges nehmen wir gar nicht in unseren Weihnachtsbasar auf.

Der Reigen beginnt mit den »klassischen« PC-Extras: Schnelle Grafikkarten und moderne Soundkarten. Ebenfalls mit einer eigenen Seite bedenken wir CD-ROMs (es geht nicht mehr ohne) und Joysticks aller Art. Ein Videospiel als Zweitsystem ist vielleicht das Richtige für Sie und in unserer abschließenden Wühlkiste finden Sie Ungewöhnliches – aber auch ungewöhnlich Gutes. **(bs)**











GRAFIK OHNE HANDBREMSE



VGA-Karten

Eine VGA-Karte steckt serienmäßig in jedem PC. Doch Oldie-Modelle können Tempo kosten und bei Exoten droht Kompatibilitäts-Terror. Mit welcher Grafikkarte wird der Upgrade zum Hochgenuß?

Für die gute »Performance«, sprich die Geschwindigkeit der Grafik eines Spiels, ist zum großen Teil die Grafikkarte verantwortlich. Eine langsame Karte bremst auch den schnellsten Pentium aus, wenn dieser seine flott errechneten Bilder mühsam Byte für Byte über den Bus zur VGA-Karte tragen muß. Der erste Kauftip lautet deswegen: Wenn Sie noch keinen PC mit Vesa Local Bus (VLB) oder PCI besitzen, können Sie sich den Kauf einer neuen Grafikkarte eigentlich schenken. Denn während der Umstieg von einer langsamen auf eine schnelle ISA-Bus-Karte vielleicht einen Vorteil von 15 bis 20 Prozent gibt, kann ein flotter Local-Bus schon mal die Geschwindigkeit verdoppeln. Die entsprechenden Karten kosten heutzutage auch nicht mehr als ihre veralteten ISA-Brüder. Allerdings passen VLB-Karten nur in einen PC mit VLB-Slots und PCI-Karten eben nur in die PCI-Slots.

❖ Für Aufsteiger: Die Tseng-Flitzer



Sichere Performance: Karten mit Tseng W32p-Chip sind bewährt, ob mit PCI-Bus wie im Bild, oder VLB

Im Laufe der letzten Monate haben wir dutzende neuer Grafikkarten ausprobiert. Am Ende des Tages kehrten wir aber doch immer zu unseren Standard-Karten mit dem Tseng-W32p-Chip zurück. Der W32p repräsentiert nicht nur mit das Schnellste, was man unter DOS kriegen kann, er ist auch kompatibel wie sonst kaum ein Chip und stützt sich auf beneidenswert stabile Windows-Treiber. Mit dem original Tseng-Treiber (gibt's z.B. auf Compuserve) hatten wir noch nie Windows-Probleme.



Wenn Sie eine Karte mit W32p-Chip kaufen, dann am besten gleich in einer ausgebauten Variante mit 2 MByte RAM. Die beiden bekanntesten Typen sind die »Diamond Stealth 32« und die »Hercules Power Dynamite«. Beide kommen mit eigenen, umgeschriebenen Windows-Treibern, die aber eher »verschlimmbessert« wurden. Wegen ein paar Prozent mehr Tempo gibt es Probleme mit manchen Windows-Programmen. Lädt man einfach den Tseng-Originaltreiber, bleiben diese unangenehmen Effekte aus.

Die 2 MByte-RAM sind gerade für die neuen Super-VGA-Spiele wichtig. Zwar können diese auch mit nur 1 MByte RAM auf der VGA-Karte einwandfrei laufen, doch bei voller Aufstockung verwenden die W32p-Chips einen Trick namens »Interleaving«, mit dem gerade die hohen Auflösungen deutlich schneller werden. Wenn Sie schon beim Kauf der Karte sparen wollen, achten Sie in jedem Fall darauf, daß zumindest Sockel für eine Erweiterung auf 2 MByte vorhanden sind. Für etwa 450 Mark sind die voll ausgestatteten 2-MByte-Versionen schon zu haben.

❖ Für Profis: Die Video-VGAs



Vielseitige Videokarte: Die Showtime Plus von Spea

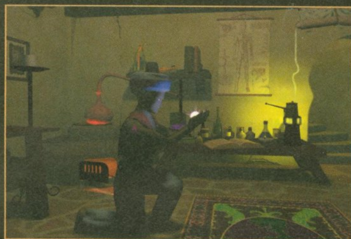
Wenn Sie für die neumodischen Spiele und Videos auf »MPEG«-Basis gerüstet sein wollen, kommen Sie um eine Videokarte nicht herum. Noch tröpfelt die Software spärlich daher, aber mittelfristig wird es immer mehr Programme geben, die dieses Format unterstützen. Statt rieseliger Windows-Briefmarken locken dann Videoclips auf VHS-Niveau. Doch die entsprechenden Video-Beschleuniger haben viele Nachteile. Sie belegen noch einen Steckplatz im PC, müssen umständlich mit der VGA-Karte verbunden werden und blockieren noch dazu die höheren Bildschirmauflösungen.

Die ca. 900 Mark teure »Showtime Plus« von Spea macht es da wesentlich einfacher: Auf einer einzigen Karte befindet sich ein leistungsfähiger VGA-Teil auf Basis des W32p-Chips von Tseng sowie eine komplette Video-Einheit. Da die beiden sehr eng miteinander zusammenarbeiten, sparen Sie nicht nur Kabelsalat, sondern können Videos auch in den höchsten Windows-Auflösungen immer noch beschleunigen. Sowohl Video for Windows wie auch der neue MPEG-Standard werden unterstützt.

Weil die Entwickler noch etwas Platz auf der Platine hatten, kann die Showtime Plus auch ein Videobild einblenden, daß Sie von außen zuführen, beispielsweise von einem Videorecorder. Das Bild wird nicht nur in einem Fenster angezeigt; auf einem schnellen PC kann es sogar als Videoclip gespeichert werden. **(bs)**

DOS International 9/10

SULTANE



SPRÜCHE



SPEED





EINZIGARTIGES FLUGERLEBNIS DURCH BULLFROGS NEUE 3D-FRAKTALGRAFIKEN



DER GUTE TON

Soundkarten

General MIDI rules: Wer sich die Klanggewalt des boomenden Musikstandards bei den neuen Spielen nicht gönnt, ist selber schuld. Gute MIDI-Upgrades gibt es schon für wenig Geld.

Bei den Soundkarten ist die Entwicklung nicht stehengeblieben. Vor drei Jahren gab es Mono-Sound mit 8-Bit, vor zwei Jahren kam Stereo-Klang dazu, letztes Jahr gab es den Großangriff der preiswerten 16-Bit-Karten und 1994 stand eindeutig im Zeichen von General MIDI.

Bei Soundkarten muß man grundsätzlich zwischen zwei Baugruppen unterscheiden. Eine kümmert sich um Musik, die andere um Sprachausgaben und Effekte, sogenannte »digitalisierte« Klänge. Ein normaler Soundblaster hat dementsprechend zwei voneinander getrennte Baugruppen: Ein FM-Chip für die Musik sowie einen D/A-Wandler für Effekte. Daß Sie beides gleichzeitig hören, liegt an einem Mixer, quasi einem Mini-Mischpult auf einem einzigen Chip, der beide Klangarten zusammenführt.

Bei den weitverbreiteten Soundkarten gibt es zwei Möglichkeiten, um Musik zu spielen: Entweder wird der Chip direkt programmiert oder der Musik-Teil erhält eigene »Intelligenz« und wandelt sich zum MIDI-Gerät. MIDI ist quasi eine Sprache für elektronische Musikinstrumente; wenn zwei Geräte MIDI sprechen und verstehen, können sie Noten miteinander austauschen. Als Norm etabliert hat sich »General MIDI«, bei dem zusätzlich noch 128 Sounds festgelegt sind, so daß ein Musikstück mit E-Gitarre auf einem anderen Synthesizer nicht auf einmal eine Flöte spielt.

Das schöne an General MIDI ist, daß die Art der Tonerzeugung dem Spiel völlig egal ist. Das Spielprogramm sendet einfach die Noten der Melodie an das MIDI-Gerät; wenn dieses sehr schöne Instrumente hat, klingt das Spiel besonders gut. Da inzwischen viele Spiele General MIDI voll unterstützen und der Qualitätssprung von Soundblaster-FM zu einer guten MIDI-Karte absolut phänomenal ist, haben wir uns entschlossen, Ihnen keine Soundkarte ohne General MIDI mehr zu empfehlen.

❖ Für Aufsteiger: Preiswerte MIDI-Power

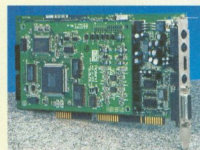
Dank des harten Konkurrenzdrucks sind die Preise für MIDI-Boards immer weiter gefallen. Ein besonders gutes Schnäppchen macht man mit dem »Terratec Sound System Maestro 16 SE«, welches für rund 330 Mark sowohl eine Soundblaster-Pro-kompatible Karte, wie auch einen General-MIDI-Aufsatz bietet. Das Terratec-System ist dank deutscher Anleitung relativ leicht zu installieren und kommt mit nützlichen Extras wie einem Universal-CD-ROM-Kabel. Dafür muß man auf dicke Software-Beigaben verzichten. Spiele-Freaks macht das nichts aus; die wichtige Treiberdiskette liegt schließlich bei und sonstigen Schnickschnack wie Spracherkennungsprogramme braucht man sowieso selten.



Terratec Sound System Maestro 16 SE: Für wenig Geld in die MIDI-Welt

Ziehen Sie andere preiswerte Karten mit General MIDI in die engere Wahl, so sollten sie immer nach einem »MPU-401«-kompatiblen Port Ausschau halten. Das ist die Schnittstelle, welche 90 Prozent der Spiele mit MIDI-Support zwingend verlangen. Anders ausgedrückt: Wenn der Hersteller der Soundkarte mit einem anderen Interface arbeitet, bleiben Ihre schönen General-MIDI-Spiele stumm.

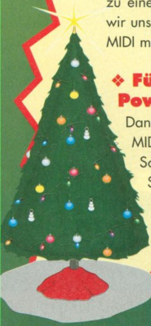
❖ Für Profis: SB16 plus Roland



Perfektionisten ergänzen die Soundblaster 16 mit einem Roland-SCD-15-Modul

Die Erste ist manchmal immer noch die Beste: Der Creative Labs Soundblaster 16 ASP (kurz »SB16«) war eine der ersten 16-Bit-Soundkarten und ist immer noch eine der ausgereiftesten. Aus leidvoller Erfahrung mit vielen anderen Karten wissen wir, daß eine fehler- und knackser-freie Aufnahme von 16-Bit-Stereosound bei 44 KHz keine Selbstverständlichkeit ist. Eine SB16 aus der allerersten Produktion übersteht diesen Härtetest hingegen ohne Probleme. Allerdings kommen einige ältere Spiele mit der SB16 ins Schleudern, da sich einige Eigenschaften gegenüber der »normalen« Soundblaster geändert haben; neuere Spiele haben diese Probleme nicht.

Auf die Soundblaster 16 stecken wir das bisher beste Wavetable-Modul: Das Roland SCD-15. Dabei handelt es sich um eine auf kleinste Maße reduzierte Version des Roland-Klassikers SCC-1. Manche Spielprogramme haben einen speziellen SCC-1-Modus, der quasi eine Obermenge von General MIDI mit mehr Instrumenten und Spezialeffekten bietet. Wer einmal Programme wie »7th Guest«, »Magic Carpet« oder »TIE-Fighter« mit der orchestralen Begleitung einer Roland-Karte genossen hat, gibt sie so schnell nicht wieder her. Diese doppelte Profi-Lösung hat aber auch ihren Preis: Für den SB16 ASP müssen Sie bis zu 400 Mark kalkulieren, die SCD-15 belastet Ihr Budget um rund 450 Mark. **(bs)**





DER SCHNELLERE DREH

CD-ROM-Laufwerke

Ohne Doublespeed macht die CD-Welt keinen Spaß mehr. Reicht auch das Billiglaufwerk für 250 Mark? Und welches High-End-Equipment können sich CD-ROM-Freaks ohne Rücksicht auf den Kontostand gönnen?

Wenn Sie sich bis heute standhaft geweigert haben, ein CD-ROM-Laufwerk in Ihren PC zu schrauben, wird es langsam höchste Zeit. Wie man an den Tests in dieser PC Player-Ausgabe sieht, brummt es bei den CD-Spielen gewaltig. 1995 werden nur noch wenige Top-Titel auf Diskette erscheinen. Und schon jetzt setzt bei den Spiele-Programmierern die Gier nach Speed ein: Bis jetzt laufen zwar die meisten Titel auch auf einem älteren CD-ROM-Laufwerk, doch die ersten Titel, die Doublespeed voraussetzen, stehen schon in den Regalen.

Solange Sie nicht noch Festplatten oder andere Geräte per »SCSI« ansteuern müssen, sollten Sie die Finger von einem SCSI-CD-ROM lassen: Es ist wesentlich teurer und bietet keine praktischen Vorteile. Laufwerke mit eigenem Interface sind oft leichter zu installieren und stehen in der Geschwindigkeit den großen SCSI-Brüdern in nichts nach.

Für Aufsteiger: Preisknüller mit Mini-Macken



Doublespeed für wenig Geld: Mitsumis Bestseller gibt's schon für gut 200 Mark

Wer die Anzeigenteile von Zeitschriften und der Tageszeitung am Ort durchsucht, kann das »Mitsumi FX 001D« manchmal schon für unter 200 Mark angeboten sehen. Preise um die 250 Mark sind inzwischen die Regel und machen dieses Laufwerk damit zum absoluten Preisschlager. Einen Haken hat die Sache allerdings: Mitsumi verkauft soviele von diesen Laufwerken, daß ab und zu mal eines dabei ist, das wegen mechanischer Defekte nicht alle CDs einwandfrei lesen kann. Hier lohnt es sich, noch vor dem Kauf die Kulanz des Händlers zu prüfen: Ist er bereit, das Laufwerk unbürokratisch umzutauschen, wenn ich eines der wenigen »Montags-Geräte« erwischt habe?

Ansonsten bietet das Mitsumi, sofern korrekt installiert, hohe Geschwindigkeit bei geringer Rechnerbelastung; andere Laufwerke nehmen dem PC während des Lesens schon mal doppelt so viel Zeit ab. Das richtige Ausbalancieren der Parameter in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS kostet Sie allerdings locker einen Nachmittag.

Für Profis: Höhere Drehzahl mit der Flunder

Nach dem Auspacken des knapp 600 Mark teuren »Teac 55AK« fragt man sich ernsthaft, ob das stimmen kann: Diese flache Flunder soll ein vollwertiges Quadraspeed-Laufwerk sein? Aber das Aussehen täuscht: Die Teac-Ingenieure haben tatsächlich eines der flachsten und schnellsten Laufwerke hingekriegt. Es läßt sich ganz unkompliziert an die meisten Soundkarten anschließen (am Panasonic/Creative-Bus) und erreicht tatsächlich Werte, die dem vierfachen eines normalen CD-ROMs entsprechen.

Soviel Speed brauchen Sie zwar für die meisten Spiele nicht, aber etwas Temporeserve kann ja nicht schaden. Und wenn Sie gerne mal Shareware-Sammlungen durchstöbern oder CD-ROM-Datenbanken benutzen, wird sie die nahezu unglaubliche Geschwindigkeit beeindrucken.

Purer Luxus: 6 x 4

Mailbox-Betreiber schwören drauf und auch die »Killing Moon«-Programmierer haben es gerne im Handgepäck. Das DRM604X von Pioneer schluckt nämlich sechs CDs auf einmal und spielt diese auch noch mit vierfacher Geschwindigkeit ab. Auf Ihrem PC sieht es aus, als hätten Sie sechs separate CD-ROM-Laufwerke. Diese Illusion wird nur dadurch gestört, daß beim Wechsel von CD zu CD einige Sekunden Wartezeit entstehen. Das Pioneer ist nämlich nur ein Laufwerk, das sich die sechs Scheiben nacheinander aus einem Magazin holt.

Wenn Sie auf mehrere CDs quasi gleichzeitig zugreifen müssen oder einfach nur angeben wollen, ist dieses SCSI-Laufwerk sicher Ihre erste Wahl. Der Spaß kostet freilich rund 2000 Mark. Wer bei solchen Dimensionen ächzt und auch mit Doublespeed glücklich ist, wählt das Modell DRM602X: halbes Tempo, aber auch halber Preis – dieser Pioneer-Wechsler kostet ca. 1000 Mark. **(bs)**



Man gönnt sich ja sonst nichts: Dieses Pioneer-Monster schluckt sechs CD-ROMs auf einmal und wirbelt sie mit Quadraspeed herum.



JOYSTICKS

Mit einem ordentlichen Joystick macht ein gutes Spiel doppelt so viel Spaß. Wir empfehlen die besten Knüppel und Pads.

Wahrscheinlich hätte nicht einmal »Quax, der Bruchpilot« den Steuerknüppel seiner Schrottmühle gegen einen der billigen PC-Joysticks eingetauscht, der für den Gegenwert eines Kasten Weißbier im Supermarkt um die Ecke zu haben ist. Bevor Sie diesen Fehler machen: Investieren Sie lieber ein paar Mark mehr – es lohnt sich. Wer schon einmal »Strike Commander« mit einem guten Flightstick geflogen ist, wird nie mehr zur Kombination aus Maus, Tastatur und krümeligem Joystick greifen. Gleiches gilt für Actionspieler, die mit einem guten Gamepad einen wesentlich besseren Stand haben als bei einem billigen Analog-Knüppel.

❖ Für Aufsteiger: CH Flightstick

Ein preiswerter Joystick, der für Flugsimulationen hervorragend geeignet ist und auch bei Actionspielen nicht von vornherein schlapp macht, ist der Flightstick von CH. Für rund 80 Mark erhalten Sie einen Steuerknüppel, der gut in der Hand liegt und auf dem Tisch nicht herumrutscht wie ein Trabi bei Regen. Der Flightstick besitzt einen Schubregler, mit dem Sie die Geschwindigkeit des Flugzeugs regeln, ohne ständig die Tastatur benutzen zu müssen; eine Funktion, die viele Programme unterstützen. Die beiden Feuerknöpfe des Flightstick sind gut zu erreichen und sprechen sauber an. Die solide Mechanik verträgt auch gröbere Flugmanöver, ohne sich ständig zu verstellen – notfalls stellen Sie mit zwei Rädchen die Zentrierung wieder ein. Wer es ein wenig professioneller mag, aber nicht gleich unzählige Funktionen will, ist mit dem Wingman Extreme von Logitech hervorragend beraten. Für etwa 130 Mark erhalten Sie einen optimalen Flightstick mit vier Feuerknöpfen und einem Vier-Wege-Schalter, dem sogenannten »Coolie-Hat«.



Der Gravis Phoenix ist der richtige Stick für Profi-Piloten

❖ Für Profis: Gravis Phoenix

Schon das Äußere sorgt für große Augen und neugierige Blicke. Doch der Gravis Phoenix (ca. 280 Mark) hat vor allem beeindruckende innere Werte. Mit diesem System dürfen Sie Ihr Keyboard getrost vergessen – der Phoenix speichert bis zu 46 Tastenfunktionen, hat einen Schubregler und ein analoges Seitenruder eingebaut. Der standsichere Stick ist aber nicht nur für Freunde von Flugsimulationen oder gepflegter Weltraum-Action interessant. Mit vier Reglern läßt sich die Spannung der Federn einstellen und der Weg des Knüppels von völlig rund auf nur vier Ecken reduzieren – wie bei einem analogen Stick. So spielen sich auch Jump'n'Runs recht ordentlich.



CH Flightstick: Gutes Fluggefühl für unter hundert Mark

Doch der Phoenix gehört eindeutig in die Luft, denn mit ihm ist es problemlos möglich, alle Funktionen eines Düsenjets auch im härtesten Luftkampf schnell zu bedienen, ohne den Blick vom Monitor abwenden zu müssen. Das Programmieren des Profi-Sticks ist noch dazu ein Kinderspiel: Mit der Maus klicken Sie auf einer grafischen Benutzeroberfläche den gewünschten Button an, geben die Funktion ein – das war's!

❖ Für Sport- und Actionspieler: Phase 9 GameStar

Wenn Sie als begeisterter Spieler von »NHL Hockey« oder »Cool Spot« neidisch auf die Besitzer eines Gravis Phoenix blicken, dann sind Sie nun erlöst. Denn Phase 9 hat ein spezielles Gamepad entwickelt, bei dem alle Funktionen mittels einer ähnlich einfachen Benutzeroberfläche wie von Gravis frei programmierbar sind. Wer noch keine Joystickkarte hat, braucht sich für den GameStar (rund 100 Mark) nicht einmal eine kaufen. Das Pad wird an ein kleines Kästchen angeschlossen, das mit dem Keyboard verbunden ist. Dieses Interface dient auch zum programmieren des Pads. Zuerst müssen Sie ein kleines Programm starten, das den GameStar und die Tastatur zeigt. Klicken Sie einen Button und dann eine Taste an, ist der Feuerknopf mit diesem Zeichen belegt. Anschließend genügt ein Druck auf den »Load«-Knopf des Interfaces und schon geht's los.



Das programmierbare GameStar-Pad ist ideal für Sport und Action

Das Pad liegt gut in der Hand – Videospielfans werden sich sofort wohlfühlen. Ist Ihnen die flache Steuerscheibe zu ungewohnt, schafft ein kleiner einsteckbarer Stick schnell Abhilfe. **(fs)**



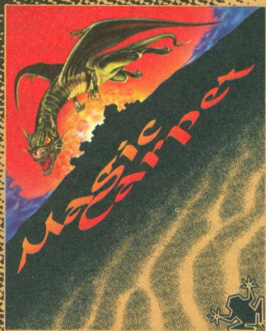
MONSTER



MANA



Magic Carpet™





GAME BOY TREIBT'S BUNT



Videospiele

Sega und Nintendo ergänzen ihre Hardware-Palette: Wird mit »Super Game Boy« und »32 DX« eine Videospielkonsole zum lohnenden Zweitgerät?



Videospiele haben was für sich: Die Hardware-Kosten sind läppisch (16-Bit-Grundkonsolen bekommt man für 200 Mark nachgeschmissen) und im Bereich der Action- und Sportspiele ist das Softwareangebot besser als beim Stamm-PC. Zudem macht so manches Spiel am großen Wohnzimmer-Fernseher mehr Spaß als auf dem 14-Zoll-Monitor. Doch angesichts der 486er-Power moderner PCs wirken die Segas und Nintendos dieser Welt in technischer Hinsicht leicht antiquiert. Das erkannten auch die japanischen Videospiel-Giganten, die zum Weihnachtsgeschäft neue Hardware in Deutschland veröffentlichten.

Die Gerüchte um eine neue Spielkonsole von Sega (mit zwei 32-Bit-Hauptprozessoren und massenweise Zusatzchip) konterte Nintendo mit dem Versprechen, ein noch besseres Gerät auf den Markt zu bringen. Jedoch nicht vor Ende 1995 – bis dahin bleibt das Super Nintendo das Flagschiff im Sortiment. Dabei waren die Schwächen des mit knapp 4 MHz getakteten Pseudo-16-Bitters bereits Anfang des Jahres offensichtlich. Die aufstrebende Gattung der 3D-Spiele ist dem Super Nintendo aufgrund der kümmerlichen Rechenleistung verwehrt. Außerdem ist eine CD-ROM-Erweiterung für das Super Nintendo nicht geplant. Verschläft Nintendo die Zukunft?

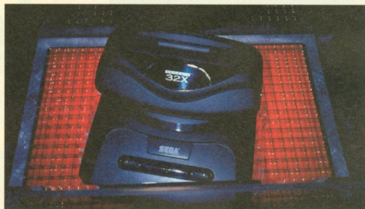
❖ Nintendo: Das Jahr des Gorillas

Auf der Sommer CES in Chicago (siehe PC Player 8+9/94) ließ Nintendo dann die Bombe platzen: Mit der internationalen Co-Produktion »Donkey Kong Country« präsentierte der Marktführer ein traditionelles Jump-and-Run voller atemberaubender Grafik. Die vorberechneten Animationen mit Licht- und Schatteneffekten verblüfften die Branche: Wozu 32-Bit (wie es Sega, Sony und andere für Ende 1995 versprechen), wenn sich auf einem Konsolen-Oldie solche wegweisenden Grafikerlebnisse machen lassen?



Auf der gleichen Messe legte Konkurrent Sega die Karten auf den Tisch und präsentierte einem kleinen Kreis von Händlern und Lizenznehmern eine Hardware-Erweiterung, die nun auch in deutschen Geschäften ausliegt. Das »32X« kann auf jedes Mega Drive aufgesteckt werden, ist Beschleuniger, Grafik-Booster und Soundkarte in einem. Zu einem Preis von knapp 400 Mark werden alle Fähigkeiten des Mega Drive verbessert.

❖ Sega: Mit 32 Bit zum Hit?



Das 32X leidet noch unter Software-Mangel: Außer »Virtua Racing Deluxe« gibt's vorerst wenig Erbauendes

In der Praxis sieht das aber noch recht mickrig aus: Den Deutschland-Start unterstützen die Automaten-Umsetzung »Star Wars« (nichts, womit man einen »TIE-Fighter«-gestählten PC-Spieler beeindrucken könnte) und ein erweitertes »Virtua Racing Deluxe«. Der Mangel an hochwertigen, speziellen 32X-Spielen ist ein Problem: Solange keine deutlich besseren Module erscheinen, lohnt sich der Kauf (noch) nicht.

Auch Nintendo setzt zum Weihnachtsgeschäft 1994 auf die Formel »Aus alt mach neu«. Der 100 Mark teure Adapter »Super Game Boy« erlaubt das Abspielen der guten alten Game Boy-Spiele auf dem heimischen Bildschirm. Die Verwandlung vom Winz-Display zur großen Glotze klappt nur in Verbindung mit einer Super-Nintendo-Konsole, in die der Adapter gesteckt wird. Als besonderen Gag ermöglicht es der Super Game Boy, alte Handheld-Hits wie »Zelda« oder »Mario Land« selbst einzufärben: Aus dem Schwarzweiß-Klassikern werden somit leidlich bunte Videospiel-Abenteuer.



Mit dem »Super Game Boy« laufen die Spiele von Nintendos Westentaschen-Konsole auch auf dem heimischen Super Nintendo

(Winnie Forster/hl)

Joysoft



WING COMMANDER III ** CD ROM **129.90**

NOVASTORM ** CD ROM **99.90**

US NAVY FIGHTERS dt CD ROM **109.90**

PC z.B.:

Aces of the Deep **	99.90
Across the Rhine dt *	109.90
Adv. Civilization (AH) *	109.90
Al Quadim dt	99.90
Alladin **	79.90
Alien Legacy **	84.90
Alien Logic dt * SSI	99.90
Ambermoon dt *	99.90
Armored Fist	89.90
Axed Denied *	109.90
Battle Bugs dt	79.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Bazooka Sue dt	99.90
Breach 3 **/*	89.90
Breakthru **	54.90
Bun.Manager Hattrik dt	99.90
Cannon Fodder 2 **	79.90
Carribean Desaster dt*	89.90
Chaos Engine **	69.90
Chartbreaker dt *	89.90
Christoph Columbus dt	89.90
Chuck Rally **	79.90
Commander Keen 4-5	54.90
Colonization dt	109.90
Cyclones dt * SSI	99.90
Cyberspace dt *	99.90
Dark Legions SSI dt	89.90
Dark Sun 2 dt	89.90
Death or Glory dt	99.90
Delta V	79.90
Der Clou Data dt	49.90
Die Siedler dt	99.90
Durch die Wüste dt *	89.90
Dreamweb dt	99.90
Elisabeth 1 dt *	99.90
Elite 3 dt	99.90
FIFA Soccer dt	84.90
Flight 5.01 *	119.90
Fritz 3 dt	159.90
Front Page Baseball	89.90
Grandest Fleet **	79.90
Hattrik dt (Ikarion)	89.90
Heroe o.Might&Magic*	99.90
Hokum KA 50	79.90
Hurra Deutschland dt	84.90
Indy Car-7 Tracks **	39.90
Indy Car Indianap.**/*	39.90
Iron Cross	99.90
Jazz Jack Rabbit **	69.90
Lion King **	79.90
Lion King Screen Saver	49.90
Lode Runner 94	79.90
Lord of the Realms dt	79.90
Lords of Midnight **/*	89.90
Mad Burger dt *	89.90
Mad News dt	89.90
Mad News Data dt *	39.90
Matthäus Soccer 2 **/*	89.90
Mech Warrior 2 US *	119.90
Metaltech:Battledrom *	99.90
Micro Machines **	69.90
Mystic Towers **	54.90
NASCAR Challenge	89.90
NCCA Basketball *	99.90
Oldtimer dt	99.90
Operation Crusaders	119.90
Outpost dt	84.90
Overlord **	89.90
Quarantine dt	89.90
Ravenloft dt	99.90
Renegade dt * SSI	99.90
Rings of Med.Gold dt	89.90
Rise of the Robots *	99.90
Rüsselsheim dt	79.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Sensible Golf **/*	79.90
Sim Town *	109.90
Simon t.Sorcerer 2 dt *	109.90
Space Simulator	109.90
Star Crusaders **	89.90
Star Crus.Data+Speech*	44.90
System Shock dt	99.90
The Dig *	99.90
Third Reich *	99.90
Tie Fighter dt	119.90
Universe dt	89.90
Victory at Sea	99.90
Warriors of Darkn.**/*	79.90

CD ROM z.B.:

11th Hour **/*	139.90
Aces of the Deep **	99.90
Aces Saga Pack */**	129.90
Al Quadim dt	89.90
Alone in the Dark 3 dt	119.90
Armored Fist	89.90
Battle Bugs dt	89.90
Battle Isle 2 Data dt	59.90
Bioforge dt *	109.90
Burning Steel 2 dt *	99.90
Commanche+Data1+2	119.90
Central Intelligence **	99.90
Christoph Columbus dt	109.90
Creature Shock **/*	119.90
Crime Patrol US	99.90
Cyberspace dt *	99.90
Cyclemania **	84.90
Dark Forces *	109.90
Dark Legions SSI dt	84.90
Der Baulöwe dt *	99.90
Desert Strike	69.90
Die Höhlenwelt Saga	99.90
Doppelpass dt	99.90
Doom 2 **	99.90
Dragon Lore dt	89.90
Dreamweb dt	99.90
Eight Ball Deluxe 2 **	64.90
Eye of Beholder 1-3 dt	109.90
F 14 Fleet D.Gold **/*	109.90
Falcon Gold **	119.90
FIFA Soccer dt	84.90
Full Throttle *	109.90
Heroes o.Might&Magic*	89.90
Inferno **	119.90
Inspektor Zebock dt	99.90
Intern.Tennis Open **	109.90
Iron Assault **/*	119.90
Iron Cross	89.90
Jungle Strike	84.90
Kick Off 3 dt	69.90
King's Quest 7 dt	109.90
Lands of Lore 2 *	109.90
Legend of Kyrandia 3 *	129.90
Little Big Adventure dt	109.90
Lords of Midnight **/*	89.90
Mad Dog 2	109.90
Mad News dt *	99.90
Magic Carpet dt	109.90
Magic Death US	79.90
NASCAR Challenge **	99.90
NHL Hockey 95 **	99.90
Noctropolis **	109.90
Novastorm **	99.90
Oldtimer dt	99.90
Pacific Strike + SAP *	129.90
PGA Tour Golf 486 **	99.90
Privateer+Strike Com.	109.90
Psychotrons US	119.90
Quarantine dt	89.90
Rise o.t.Robots SVGA*	109.90
Schwarzes Auge 2 dt *	99.90
Sim City 2000 *	109.90
Simon the Sorcerer dt	109.90
Star Crusa.+Speech dt	99.90
Star Trek-Next Gen.*	119.90
System Shock dt	99.90
The Horde dt	99.90
Theme Park dt	99.90
Transport Tycoon dt	109.90
Ultimate Football	84.90
US Navy Fighters dt	109.90
Under a Kil. Moon dt	129.90
Wild Blue Yonder	79.90
Wing Com. 3 **	129.90
Wing C.3** limit.Edition	149.90
Wing Com.Armada **	99.90
Wings of Glory **/*	109.90

MACINTOSH z.B.:

7th Guest ** CD	129.90
Beatles Hard Days CD	79.90
Critical Path dt CD	129.90
David Bowie Jump CD	89.90
Goblins 3 dt	119.90
Iron Helix ** CD	99.90
King's Quest 6 **	109.90
Myst CD	119.90
Peter Gabriel Xplorer	139.90
Rebell Assault dt CD	109.90
Sim City 2000 dt	109.90
Theme Park dt	89.90

CLUEBOOKS z.B.:

Al Quadim	27.00
Flight 5	32.00
Lands of Lore	27.00
Outpost	39.90
Pacific Strike	27.00
Sim City 2000	39.90
Strike Commander	39.90
Tie Fighter	39.90
X Wing	39.90

BRETTSPIELE z.B.:

AD&D Spiell.handb.2	38.00
Ali Baba dt	49.90
An den Ufern d.Nils dt	49.90
Battletech Luxus	69.00
Britannia dt	75.00
Civilization	79.00
Hanse	69.00
Kingmaker	59.00
Magic T.G.Starter Pack	19.80
Mech Wars dt	89.00
Space Hulk dt	99.90

ZUBEHÖR z.B.:

Competition PC Star	69.90
Flightstick Pro PC	159.90
Flightstick MAC	229.90
Gamecard 3 Auto	89.90
Golf Pro Swing	359.00
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Gamepad PC	59.90
Gravis Phoenix	259.90
Mouse Boss PC	69.90
Mouse Pocket/Laptop	29.90
Thrustmaster	189.00
Thrustmaster Flight 2	169.90
Thrustm.Flight Falcon	299.00
Thrustm.T1 Lenkrad	359.00

(**) dt.Anleitung
(dt) komplett Deutsch
(*) noch nicht lieferbar

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

LADEN: 40211 DÜSSELDORF, AM WEHRHAHN 24, 0211/364445

LADEN: 50676 KÖLN, MATTHIAS STR. 24, 0221/239526

LADEN: 50939 KÖLN, GOTTESWEG 157, 0221/425566

LADEN: 52062 AACHEN, BLONDEL STR. 10, 0241/406912

LADEN: 53111 BONN, MÜNSTER STR. 11, 0228/659726

LADEN: 53721 SIEGBURG, KAISERSTR. 54, 02241/68045

LADEN: 56068 KOBLENZ, SCHLOSS STR. 16, 0261/309634

LADEN: 60311 FRANKFURT, FAHRGASSE 87, 069/280170

NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+9 DM, UPS: 6+9 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: nur postbar 15 DM

Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

SONDERANGEBOTE

nur solange Vorrat reicht

PC z.B.:

A-Train&Constr.Set dt	59.90
American Gladiators	24.90
Batman Returns **	39.90
Battles of Destiny	39.90
Burning Steel 2 SVGA	49.90
Chessmaster 3000	39.90
Conquered Kingdom	39.90
Creepers	19.90
Curse of Enchantia **	29.90
Cyberworld dt (Air Warrior,Cyberchess, Global Effect)	49.90
D/Generation **	19.90
Dark Sun	39.90
Death K.o.Krynn dt 5."	19.90
Der Patrizier dt	49.90
Dogfight **	49.90
Dungeon Hack	39.90
Dungeon Hack dt	49.90
Eco Quest 1 5.25" **	24.90
Elite 2 dt	49.90
Elite Plus	29.90
Empire Soccer **	49.90
Epic **	39.90
Erben des Throns dt	29.90
Eternam 5.25"	19.90
Evasive Action **	39.90
Eye of Beholder 2 dt	49.90
Eye of Beholder 3 US	49.90
F 117 Nighthawk dt	49.90
Falcon 3.0 **	49.90
Flight Pack **	49.90
Flight Sim Toolkit **	49.90
Gateway 2+Hintbook	29.90
Goal **	34.90
Gold Box 1 (Pool o.Radiance,Curse o. A.Bond,Secret o.Silverblade)	59.90
Gold Box 2 (Champion o.Krynn,Death K. o.Krynn,Dark Queen o.Krynn)	59.90
Grand Slam Bridge	19.90
Great Courts 2 **	29.90
Gunship 2000 **	49.90
Hannibal dt	29.90
Harpoon 1.21	29.90
Hexuma dt	29.90
Incredible Machine 2 dt	29.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Innocent Un.Caught dt	59.90
Jonathan dt	29.90
Joysoft Classics ** (Rail.Tycoon,Came f.t.Desert TV Sp.Footb.,Def.o.Crown, TV Sp.Basketball,Supremacy)	49.90
Legend of Kyrandia 2	49.90
Lethal Weapon 3 **	19.90
Lost in L.A. dt	24.90
Matthäus Fußball **	59.90
Merchant Prince **	39.90
Might & Magic 4 dt	49.90
Might & Magic 5 dt	49.90
Mixed Collection dt (R.O.M.2,Sarakon,Crime T., Rolling Ronny,Lords o.Doom)	39.90
NFL Coach C.Footb.	39.90
Nicky Boom 2 **	29.90
Pacific Strike **	59.90
Pacific Str.Speech **	29.90
Pirates Gold dt	49.90
Rally dt	39.90
Ryders Cup **	29.90
Search for the King **	19.90
Shadow Caster **	39.90
Shadow Worlds **	19.90
Sim Ant dt	49.90
Software Manager dt	59.90
Space Quest 3 **	39.90
Spaceward HO!	29.90
Spellcasting 201 5.25"	14.90
Tie Fighter **	69.90
Ultima 8 dt	59.90
Unlimited Adventure	39.90
Unnec.Roughness	29.90
War in the Gulf	29.90
Wh.Two Worlds War	39.90
Winter Olympics **	39.90
Wizardry 7 dt	49.90

CD ROM z.B.:

Black Power 2 dt (Sarakon,R.o.M.1,Crime T. Lords o.Doom,Rolling Ronny)	29.90
Burning Steel 2	49.90
Der Patrizier dt	49.90
Dune OEM	49.90
Dungeon Hack dt	49.90
Elite 2 dt	49.90
Encore Compilation (Heimdall, Thunderhawk, Curse of Entchantia)	39.90
Flight Pak **	49.90
Gabriel Knight	59.90
Game Bundle 1 (Mario Missing,D/Generation)	39.90
Game Bundle 2 (King's Quest 5, Jones in the Fast Lane)	39.90
Ishar 1 dt	29.90
Journeyman Project dt	39.90
Joysoft Classics ** (siehe 3.5")	49.90
Legend of Kyrandia dt	59.90
Loom OEM	19.90
Mad TV dt	19.90
Megarace dt	69.90
Might & Magic 5 dt	49.90
Sam & Max **	49.90
Sherlock Hol. 1 OEM	19.90
Star Control 1&2 **	39.90
The Animals Zoo	39.90
The Greatest **	39.90
Whales Voyage dt	29.90
Wing Com.1 & 2 **	89.90
Winter Olympics **	39.90

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
ERSATZWUNSCH	

O PC 3.5" CD ROM
O NACHNAHME: 9 DM
O EILPOST: 8 + 9 DM
O MIT "UPS": 6 + 9 DM
O VORKASSE/SCHECK: 6 DM
O AUSLANDSVORKASSE: 15 DM(nur postbar)
O TEILLIEFERUNG

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

pc.p.12.94

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSTENLOSEN KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS
BITTE COUPON IN EINER FILIALE ABGEBEN ODER ZUM VERSAND SCHICKEN

pc.p.12.94



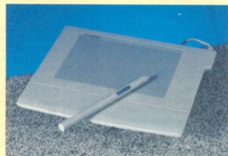
PC-BASAR

Krimskrams

Originelles, Kurioses und Nützliches: Auf dieser Gemischtwaren-Seite stellen wir ihnen Last-Minute-Geschenktips vor.

Sie haben schon die perfekte Grafikkarte, den optimalen Sound und das flotteste CD-ROM? Dann werfen Sie einen Blick auf unseren Hardware-Basar; aus aller Herren Länder haben wir Kostbarkeiten zusammengetragen, die das Herz eines PC-Besitzers erfreuen können.

❖ Der Stift zum PC



Grafiktablett ArtPad

Computergrafik mit der Maus hat ihre Tücken: Geschwungene Linien kann man einfach nicht korrekt ziehen; geschweige denn, seinen eigenen Namen schreiben. Profis schwören daher auf Grafiktabletts, doch die waren bisher für den Privatmann viel zu teuer. Jetzt gibt es das »ArtPad« von Wacom, das im Fachhandel rund 450 Mark kostet und die gleiche Technik wie die »großen Brüder« bietet. Sie malen mit einem Stift auf einer Fläche; diese Bewegungen werden Eins-zu-Eins in den PC übertragen. Mit etwas Gewöhnung wird aus dem Tablett sogar ein Mausersatz.

Der kabellose Spezialstift liegt wie ein Bleistift in der Hand und ist eher zu leicht als zu schwer. Dafür ist die Kombination aus Stift und Tablett auch »druck-sensitiv«. Malprogramme, die diese Fähigkeit ausnutzen, zeichnen dickere Linien, wenn Sie mit dem Stift fester aufdrücken – fast wie im richtigen Leben. Und damit Sie das gleich ausprobieren können, liegt das Programm »Dabbler« bei, welches nicht nur faszinierende Malfunktionen, sondern auch einen kompletten Zeichenkurs für Anfänger bietet. Wer sich für Computergrafik interessiert, kommt um das ArtPad kaum herum.

❖ Gestochen scharf



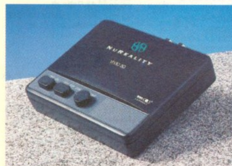
Monitore gibt's wie Sand am Meer. Und ehrlich gesagt kann sich die PC Player-Redaktion normalerweise nicht von so einer Datenbildröhre beeindrucken lassen – bis eines schönen Tages der Sony Multiscan 15sf in unser Büro kam.

Für den relativ kleinen und leichten Monitor ist das Bild fast schon unverschämt scharf. Ein spezieller Prozessor im Monitor härtet verwaschene Signalkanten der VGA-Karte und sorgt so für pixelgenau Auflösung. Mit einer flachen Super-Trinitron-Röhre, Stromsparfunktionen und einem schmucken Gehäuse-Design erlangte das Testgerät schnell den »So einen will ich für zu Hause«-Status bei unseren Redakteuren. In manchen Fachgeschäften ist der Sony für knapp unter 1000 Mark zu haben; für einen 15-Zöller mit diesen Qualitätsmerkmalen ein echtes Schnäppchen. Wer auf größere Bilder steht, muß noch etwas warten: Eine 17-Zoll-Version mit der gleichen Technologie ist bei Sony zur Zeit in Arbeit.



Monitor Sony Multiscan 15 sf

❖ 3D hören statt sehen



Soundmodul Vivid 3D

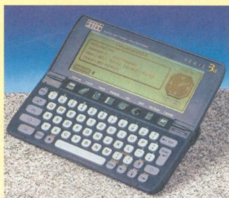
Der kleine unscheinbare Kasten ist für die Ohren, was »Das magische Auge« für die Augen war. Das »Vivid 3D«-Modul wird zwischen Soundkarte und Lautsprecher oder Verstärker geschaltet. Das Stereo-Signal der Soundkarte wird im Inneren nach komplexen Formeln ausgewertet und weiterverarbeitet und kommt mit deutlich besserem 3D-Effekt aus den Boxen.

Mit Vivid 3D läßt sich auch bei schwächeren Lautsprechern schon eine deutliche Verbesserung des Gesamtklangbildes erreichen. Die Töne scheinen nicht mehr aus den Boxen zu kommen, sondern regelrecht im Raum zu schweben. Das Beste ist, daß der Effekt auch dann noch funktioniert, wenn man nicht genau zwischen den Lautsprechern sitzt, sondern z.B. im Zimmer umhergeht.

Das Vivid 3D-Modul gibt es als USA-Import bei Joysoft und kostet etwa 160,— DM.

❖ Spielen, schreiben, terminieren

Boris Schneider schwört drauf, Michael Kim will darauf umsteigen und auch sonst sind viele Redakteure des DMV-Verlags im »Psion-Fieber«. Der elektronische Organizer S3a



Elektronischer Organizer Psion S3a

ist ein vollwertiger Computer mit nahezu perfekter integrierter Software: Adressdatenbank und Terminkalender werden von einer Textverarbeitung und einer richtigen Tabellenkalkulation unterstützt. Zudem kann man das Ding auch selber programmieren; gerade der Shareware-Markt für Psion boomt zur Zeit gewaltig. Von der Kapital-Verwaltung über DFÜ-Programme bis hin zu zahlreichen Spielen reicht das Programm. Absolutes Highlight: Ein Infocom-Interpreter, mit dem man die alten Textadventures wie Zork oder Suspended auch im Flugzeug spielen kann.

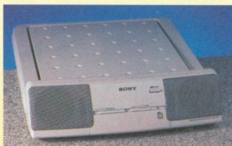
Der Psion S3a ist in zwei Varianten mit 256 und 512 KByte internem RAM erhältlich; wir empfehlen grundsätzlich die größere Variante, die etwa 800 Mark kostet. An der Unterseite des kompakten Geräts lassen sich noch Psion-Speicher-Module einschieben; zur Zeit kann man maximal 2 mal 4 also immerhin 4 MByte Daten in das kleine Wunder packen. Und mit zwei läppischen Walkman-Batterien läuft der Psion länger als ein Game Boy...

❖ Boxenstop unterm Monitor

Die Krümel-Lautsprecher, die vielen Soundkarten beiliegen, hauen keinen vom Hocker. Doch immer nur mit Kopfhörer will man nicht spielen und die Boxen der Stereoanlage stehen in der falschen Zimmerecke – was tun? Sony hat mit dem CSS-B100 eine intelligente Antwort gefunden. Es handelt sich um ein Stereo-Aktivboxen-Set, daß einfach unter den Monitor zu stellen ist. Eine magnetische Abschirmung und eine mechanische Entkopplung sorgen dafür, daß auch bei starken Bässen der Bildschirm nicht beeinflußt wird.

Der gute Klang allein würde schon den Kauf rechtfertigen, aber eine Reihe von praktischen Extras macht dieses System perfekt. So befinden sich hinter einer Frontklappe ein Kopfhörer-Ausgang, aber auch weitere Eingänge für Mikrofon und »Line-In«, welche bequem nach hinten an die Soundkarte weitergeleitet werden. Sogar an eine Videoleitung wurde gedacht. Dann ist endlich Schluß mit dem »Wo ist die Buchse«-Spielchen, welches täglich an der Rückseite von PCs gespielt wird.

Knapp 200 Mark kostet das Soundset, welches somit gerade bei überfüllten Schreibtischen nicht für allzu leere Geldbörsen sorgt. **(bs)**



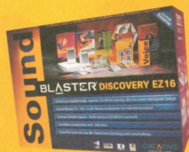
Stereo-Aktivboxen Sony CSS-B100

MULTIMEDIA UPGRADE KITS ...



... UNTERHALTUNG TOTAL FÜR VATER UND SOHN

„Multimedia" heißt das Zauberwort! Mit den Multimedia Upgrade Kits können Sie Ihren PC individuell aufrüsten und „Multimedia" zu Hause mit der Familie oder im Büro live erleben. Die Upgrade Kits von Creative Labs bieten Ihnen wahlweise: Original Sound Blaster-Soundkarten, CD-ROM-Laufwerke, Boxen, Joysticks und jede Menge CDs mit aktueller Wissenssoftware und Spielen.



Sound Blaster Discovery EZ16
Das volle CD-ROM-Vergnügen, auch wenn Ihr PC keinen CD-ROM-Slot frei hat!
- Original Sound Blaster Easy 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Externes Easy CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und dynamisches Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele plus Lernsoftware



CD-ROM Upgrade Kit
Neuer Input per CD-ROM!
- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler

Für alle, die schon eine Sound Blaster Pro / 16 oder 16 MultiCD haben!

Sound Blaster Discovery CD16
Alle Möglichkeiten der CD-ROM für Ihren PC:
- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk: Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit, Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und Mikro
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele
- Lernsoftware



Game Blaster CD16
Der PC wird zum Spieleparadies!
- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Hochleistungs-Joystick, Stereo-Lautsprecher und Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 10 brandaktuelle Spiele



OmniCD CD-ROM Kit
CD-ROM für alle Sound Blaster!
- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler
- Inklusive CD-ROM Schnittstellenkarte

INFO-HOTLINE
0 21 31/10 28 38









85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

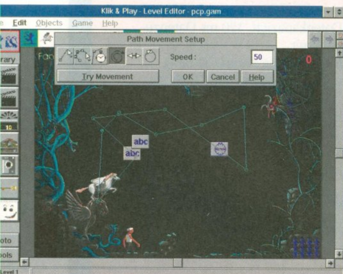
ERST KLICKEN, DANN SPIELEN

Test: »Klik & Play«

Europress ist forsch: Mit »Klik & Play« soll selbst der unbedarfteste Anwender »jede Art von Spiel« auf seinem PC erzeugen können. Hält der Programm-Baukasten, was die vollmundige Ankündigung verspricht?

Süßen Träumen vom Ruhm erliegen nicht nur erfolglose Musiker, arbeitslose Kommunalpolitiker oder unbegabte Schauspieler. Mit glühenden, rotgeränderten Augen sitzen hoffnungsvolle Jugendliche vor ihren PCs und träumen davon, just das Spiel zu schreiben, welches morgen die Hitlisten weltweit anführt. Doch der Weg dahin ist steinig und mit langwierigem Erlernen von Programmiersprachen verbunden. Die Lösung heißt »Klik & Play« – zumindest nach Meinung von Hersteller Europress. Dieser »Instant-Spiele-Creator« soll es jedem PC-Besitzer ohne Programmierkenntnisse ermöglichen, geschwind neue Meisterwerke zu basteln.

»Klik & Play« ist eine Windows-Applikation und erzeugt 2D-Spiele für die allgegenwärtige, bunte Fenster-Software von Microsoft. Europress legt Wert auf die Feststellung, daß keine einzige Zeile Programm-Code eingegeben werden muß, um ein lauffähiges Spiel zu erzeugen. Klik & Play stellt sozusagen eine »Engine«, wie das im Programmiererjargon so schön heißt, zur Verfügung, die der Anwender mit Leben füllen kann. Die Engine übernimmt so gut wie alle langweiligen Aufgaben, wie zum Beispiel Animationsphasen runternudeln, die Tastatur abfragen oder Kollisionen zwischen Spielfiguren prüfen. Der Benutzer muß somit nur bestimmen, welche Grafiken er im Programm haben will, wie sich die Spielfigur bewegen soll und wie sich die Gegner verhalten.

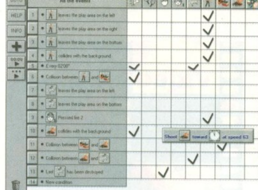


Im Level-Editor wird bestimmt, wo's langgeht: Pegasus folgt brav den grünen Linien.

Leichte Bedienung, dumpfe Gegner

Die Gegner allerdings, und dies ist ein großer Pferdefuß, lassen sich nicht mit Intelligenz versehen. Es ist nur gestattet, sie auf fest vorgebenen Bahnen zu bewegen. Durch diese Einschränkung wird der Kreis der möglichen Programme, die sich mit Klik & Play erzeugen lassen, stark eingeengt. Alle diejenigen, die erwartet haben, schnell ein Autorennspiel erzeugen zu können, in dem Ihnen ein simulierter Michael Schumacher den Auspuff zeigt, müssen leider in den sauren Apfel beißen und auf klassische Art programmieren lernen. Ähnliches gilt für Simulationen, Brettspiele oder Sportspiele: Der Gegner bleibt dumm. Viel Spaß können aber alle haben, die ihre Angebete mit einem persönlichen Spiel zum Geburtstag überraschen wollen, womöglich mit eingescannten Fotos der Verwandschaft.

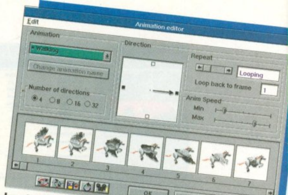
Es ist in der Tat verblüffend einfach, sichtbare Ergebnisse zu erzielen. Es gibt drei Basiselemente: Storyboard, Level-Editor und Event-Editor (Ereignis-Editor). Im Storyboard können Sie das Drehbuch ihres Spiels festlegen, angefangen beim peppigen Eingangsbildschirm, über den ersten Level, bis hin zum melancholischen Abschlußbild am Ende. Diese einzelnen Elemente wiederum lassen sich mit dem Level-Editor genauer bestimmen. Ein Level besteht aus mehreren, unabhängigen Grafikelementen, die Sie beliebig am Bildschirm positionieren können. Wenn eine Animation zu dem Objekt existiert, wird diese auch sofort abgespielt, so daß gleich zu sehen ist, wie das bewegte Objekt am Bildschirm wirkt. Normalerweise werden Sie zuerst ein Hintergrundbild bestimmen, auf das die anderen Grafiken gelegt werden. Das Bild ist aber nicht nur bloße Dekoration, denn es können Kollisionen mit Grafikelementen abgefragt werden.



Der Event-Editor sieht komplizierter aus, als er ist. Die meiste Arbeit läßt sich im Einzelschritt-Modus erledigen.



Und so sieht das fertige Spiel aus: Beschießen Sie Peggy mit Bienen und erhalten Sie dafür CDs.



Im Animations-Editor verändern Sie die Bewegungsphasen

Als nächstes definiert man den Charakter, den der Spieler steuert und andere Objekte wie Gegner, Schriftzüge oder Punktezähler. Sie haben die Auswahl zwischen putzigen Pac-Mans, gierig dreinblickenden Monstern und dahinschlurfenden Buchhaltertypen, die in der umfangreichen Objekt-Bibliothek mitgeliefert werden. Die meisten Grafiken werden automatisch animiert, wobei Sie die Animationsphasen in gewissen Grenzen beeinflussen können. Nachdem ein Grafikobjekt auf den Bildschirm positioniert wurde, rufen Sie mit einem Doppelklick ein Pop-Up-Menü auf, in dem unter anderem eine der wichtigsten Eigenschaften bestimmt wird: die Bewegung. Hier gibt es einen Abprall- und einen Pfad-Verfolgungs-Modus. Der erstere läßt das Objekt wie eine Billardkugel von Hindernissen abprallen, während Sie bei letzterem eine fest vorgegebene Marschroute bestimmen, die dann stupide abgelaufen wird. Man kann also nicht etwa sagen: »Guck' nach, wo der Spieler ist und folge ihm«, sondern nur: »Gehe 20 Pixel nach oben, 15 Pixel nach rechts, mache eine Sekunde Pause und gehe wieder zurück«.

Im »Event«-Editor bestimmen Sie, was passieren soll, wenn eine Kollision stattgefunden hat. Das sieht zwar kompliziert aus, leuchtet aber in Zusammenarbeit mit dem Einzelschrittmodus schnell ein. In diesem Fall bewegt Klik & Play die Objekte auf den von Ihnen festgelegten Bahnen und Sie steuern Ihre Spielfigur. Tritt nun ein Ereignis ein, also zum Beispiel »Billy Buchhalter wird von Mecki Monster getroffen«, hält das Programm an und fragt, was nun passieren soll. Sie können jetzt per Menü einen markerschütternden Schrei ertönen lassen, die Anzahl der Spielerleben um eins verringern oder das Ereignis einfach ignorieren. Klik & Play merkt sich alles und handelt bei der nächsten ähnlichen Kollision automatisch. Auf diese Weise tritt irgendwann alles ein, was in Ihrem Level passieren kann und Sie denken sich zu jedem Vorfall etwas Spannendes aus.

Fertig ist das Programm – und dann?

Im Prinzip haben Sie jetzt schon ein spielbares Programm vor sich, bei dem eventuell noch einige Details fehlen, wie Game-Over-Screen oder die Anleitung. Sie können Ihr liebevoll erstelltes Projekt natürlich speichern; sogar als selbständig lauffähiges, spiel- und kopierbares Windowsprogramm. Dieses darf jederzeit als Freeware (also kostenlos) weitergegeben werden. Wenn Sie Ihr Programm hingegen verkaufen wollen (auch als Shareware), müssen Sie dem »Klik & Play-Licenceware-Club« beitreten.

Die einfachen Spiele, für die Klik & Play gedacht ist, lassen sich schnell und ohne Programmier-Kenntnisse erzeugen. Durch die umfangreichen Grafik- und Sound-Bibliotheken kommen selbst künstlerisch unbedarfte Naturen zu raschen Erfolgserlebnissen. Eine abgespeckte Diskettenversion gibt es auch, aber die bietet wesentlich weniger Rohmaterial. Europress liefert 14 fertige Spiele mit, die man beliebig verändern und erweitern kann. Für ambitioniertere Anwender ist die Import-Funktion gedacht, mit der Sie selbst gemalte Bilder oder gescannte Fotos einlesen. Dennoch sollte man sich immer bewußt sein, daß mit einfachsten 2D-Spielen schon das Ende der Fahnenstange erreicht ist; große Kaliber à la »Wing Commander Viereinhalb« lassen sich nicht auf die Beine stellen. Der Olymp der Spieleprogrammierer wird nach wie vor nur mit kryptischen Prozessoranweisungen und jahrelangem, Schweiß- und Kaffee-getränktem Arbeitseinsatz erreichbar sein. **(mk)**

klik & play

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

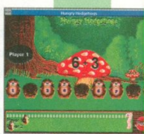
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Spielegenerator
Hersteller:	Europress Software
Ca.-Preis:	DM 150,–
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 70 MByte
Anleitung:	Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)
Programmtext:	Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

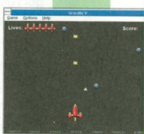
GESAMTWERTUNG: 60



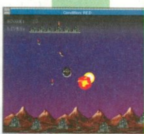
Hier eine kleine Übersicht über die mitgelieferten Spiele: Bei Maniac Racers beschießen Sie sich zu zweit mit roten Bällen



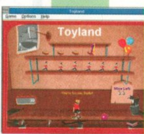
Hungry Hedgehogs, ein Mathewettbewerb für unsere Jüngsten



Gracillis V, reichlich dumpfe Weltall-Action



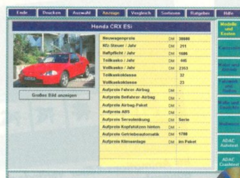
Ein Missile-Command-Verschnitt



Mini-Breakout: Kicken Sie die Zinnsoldaten aus dem Regal...



...und erleben Sie das Prickeln am Einarmigen Banditen



adac special: auto '95

Gebrauchtwagenhändler sind mit einem etwas diffusen Image geschlagen. Wer schon einmal ein gebrauchtes Auto kaufte, bei dem der Auspuff so verkeilt war, daß der durchgerostete Unterboden nicht auf dem Asphalt schleifen konnte, wird jener Zunft nur noch mit viel Mißtrauen begegnen. Selbst der Neuwagenerwerb ist angesichts der überwältigenden Angebote (»...den neuen Plazda 486 gibt's jetzt auch mit zwei Rückwärtsgängen...«) keine leichte Sache.

Der ADAC, quietschgelber Schutzengel aller Autofahrer, hat dieses Dilemma erkannt und will mit seinem CD-ROM voll »geballter Kompetenz« alles über die aktuellen Modelle zeigen. Zu jedem Gefährt gibt's ein aus dem Prospekt gescanntes Bildchen, ein paar Daten des Herstellers und ab und zu einen Test. Rund 25 Crash-Test-Videos sind eine nette Zugabe, ebenso wie die Möglichkeit, die Modelle nach vielen Kategorien zu sortieren und zu vergleichen.

Trotzdem: Der Gang zum Autohändler bleibt Ihnen nicht erspart. Ein paar falsche Angaben, zu wenig Testberichte und zweifelhafte Herstellerangaben helfen bei der Entscheidung kaum weiter. Zusätzlich sind die enorm langen Ladezeiten trotz eines 4 Megabyte großen Swap-Files auf der Festplatte mehr als nervtötend. (fs)



saturday night live

Wer den Zusammenschnitt auf Premiere, das RTL-Plagiat »Samstag Nacht« oder gar das Original kennt, wird angesichts des »Saturday Night Live«-Programms hellhörig werden. Zwei CD-ROMs gehören zum Lieferumfang: »Classic Years« und »Current Years« versprechen die digitalisierten Höhepunkte der amerikanischen Comedy-TV-Serie. Die Vorfreude wird aber schnell gebremst: Saturday Night Live läuft unter »QuickTime for Windows«, was bei langsamen Rechnern für starkes Ruckeln und mangelhafte Sprache/Bild-Synchronisation sorgt. Das Programm verzweigt von einem Hauptmenü aus zu verschiedenen Themenbereichen, z.B. »Musikeinlagen« oder »Werbespots«. Durch Anklicken von Pfeilen oder sonstigen Grafikbestandteilen bekommt man kleine grafische Gags oder briefmarkengroße Videoschnipsel gezeigt. »Schnipsel« ist dabei wörtlich zu nehmen, da unverzeihlicherweise fast alle Sketche stark gekürzt wurden.

Auch wenn das Humor-Potential der beiden CDs nicht zu unterschätzen ist, sollten Sie sich deshalb lieber eines der hierzulande erhältlichen »Best of...«-Videos besorgen (Tip der Redaktion: »Best of John Belushi«). (la)



beatclub '68

Lang, lang ist's her, als Michael Leckebusch jeden Samstagnachmittag in der ARD populäre Pop- und Rockbands auftreten ließ. Der »Beatclub« behalf sich anfänglich mit Playback-Shows, später wurde immer öfter live gespielt. Aus den Sendungen von 1968 und 1969 wurde jetzt ein »Best-of«-CD-ROM zusammengestellt, das 10 Popgruppen jeweils mit je einem zwei- bis vierminütigen Schwarzweiß-Video und einigen Daten abhandelt.

Es hat einen nostalgischen Reiz, der schon damals schmirgelpapierig röhrenden Stimme des 24jährigen Joe Cocker zu lauschen, oder der später von Billy Idol verunstalteten Urversion von »Mony Mony« (im Original von Tommy James & the Shondells). Allerdings kann weder die optische noch die akustische Qualität der Videoschnipsel überzeugen, deren einziger Pluspunkt es ist, ungekürzt zu sein. Außer den briefmarkengroß gezeigten Schwarzweiß-Clips gibt es sehr knappe Informationen zu Bandgeschichte, Charts-Plazierungen und veröffentlichten Platten.

Dabei versucht das Programm, komplexer zu wirken, als es eigentlich ist: Von jedem Hauptmenüpunkt aus wird zum selben Untermenü gesprungen, nur Hintergrundbild und oberster Auswahlknopf ändern sich. Das Geld ist in eine Sammlung Audio-CDs mit Oldies besser investiert. (la)

adac special: auto '95

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Autolexikon**
Hersteller:	**ADAC**
Ca.-Preis:	**DM 80,–**
Festplatte:	**ca. 7 MByte**
CD-ROM:	**ca. 355 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40

saturday night live

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Videoschnipsel-Sammlung**
Hersteller:	**Gametek**
Ca.-Preis:	**DM 120,–**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 350 MByte**
Anleitung:	**Englisch; ausreichend**
Programmtext:	**Englisch, wenig**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40

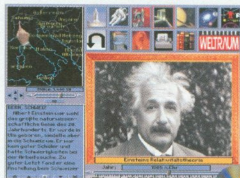
beatclub '68

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Musik-Videoclips**
Hersteller:	**Red Balloon**
Ca.-Preis:	**DM 80,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 200 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30





abenteuer weltraum

Ein »interaktives Buch mit Tönen und Bildern« möchte »Abenteuer Weltraum« darstellen. Töne und Bilder sind auch tatsächlich enthalten, ansonsten gibt es aber einige Details, die eher abschrecken.

Das Programm wird unter DOS installiert und gestartet - für ein Multimedia-Produkt sehr ungewöhnlich. Vom Hauptbildschirm aus lassen sich vier Menüpunkte anspringen, von denen zwei mehr oder weniger sinnlos sind: Auf dilettantische Weise wird erst die Drehung vom Mond um die Erde gezeigt, während sich diese um die Sonne dreht. Danach darf man den Kontinentaldrift bewundern - in antiquierter Strichlein-Grafik. Der Menüpunkt »Weltraumfilme« sorgt schon für größere Spannung: Immerhin 16 Filme mit einer durchschnittlichen Länge von ca. 10 Sekunden verwöhnen mit »berauschender« Qualität und starkem Ruckeln.

Besser wird's aber mit dem Hauptprogrammteil, der »Wissensreise«. Diese enthält viele Bilder und Informationen zu den unterschiedlichsten Themen wie z.B. Forschung, Weltall, Menschen, auf die man - leider recht unpräzise - Zugriff hat: Vom Index aus, per Anklicken von Orten in einer zoom- und drehbaren Globuskarte, sowie durch eine Art Zeitbalken. Die Texte werden in passabler Qualität vorgelesen, allerdings sind die Übersetzungen oft unpassend. Das Programm ist auch Diskettenversion erhältlich. (la)

abenteuer weltraum

■ VGA	❏ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
■ DOS	❏ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Astronomie-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Knowledge Adventure**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 540 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50



st: tng screen saver

Der »Star Trek: The Next Generation Screen Saver« stammt aus dem Hause Berkely Systems, durch »After Dark« und den alten Star-Trek-Schoner bestens bekannt. Im neuesten Modell werden die Abenteuer der zweiten Enterprise-Crew nachgestellt. Insgesamt fehlt dabei aber die Klasse des Originals. An der grafischen Qualität gibt es zwar nichts zu rütteln (die Bildschirmfotos für das TNG-Adventure-Spiel sehen weit schlechter aus), aber inhaltlich findet man einige Gähner. Wenn Deanna Troi beispielsweise Lebensweisheiten von sich gibt, fragt man sich, ob die Programmierer das ernst meinen. Und Androide Data hat was besseres verdient, als im Modul »Data Dances« als Tanz-Aufziehpuppe zu verkommen.

Gleich drei der 13 Module sind lediglich abstrakte Linien- oder Punkt-Muster. Erträglich sind die Borg, die nach und nach Ihren Desktop assimilieren, und Worf, der mit dem Bat'tleh kunstvoll Fenster zerlegt. Richtig gut sind nur die »Encounters«, bei der die Brückenmannschaft auf Gegner aus allen sieben Staffeln trifft, sowie die Simulationen der Enterprise-Brückendisplays auf Ihrem Windows-Screen. Redaktionsfavorit: In der Mittagspause die Kollegen mit der Warnung »The Antimatter Containment Field is collapsing!« schocken - natürlich mit Kommunikator-Tönen, die aus der Fernsehserie perfekt gesampelt wurden. (bs)

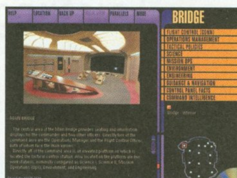
st: tng screen saver

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Berkeley Systems**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 4 MByte**
CD-ROM:	**–**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; wenig**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60





st: tng manual

Das hat uns Trekkies gerade noch gefehlt: Eine virtuelle Tour durch die Enterprise (Modell D, »Next Generation«).

Eine neue Technik von Apple macht es möglich: Für einen »Quicktime VR«-Film wird ein Raum aus allen möglichen Perspektiven fotografiert; durch einen raffinierten Abspiel-Algorithmus kann man dann mit der Maus den »Kopf« bewegen und in alle Richtungen gucken.

Simon and Shuster hat die Quicktime-Kamera zu den Bühnen der Paramount geschleppt und die Original-Kulissen von »STTNG« genauestens gefilmt. Der virtuelle Besuch auf der Enterprise wird dann mit Texten und Animationen zum Leben erfüllt. Sie scrollen sich durch die Räume und klicken interessante Gegenstände an, die prompt herangezoomt werden. Zu allem gibt es selbstverständlich einen knappen bis ausführlichen Text.

Von der Funktionsweise eines Warp-Antriebs bis hin zur geschmackvollen Inneneinrichtung der Kapitäns-Kajüte wird hier alles ernsthaft erklärt, als ob das keine Science-fiction, sondern Tatsache sei. Dementsprechend scheiden sich an diesem ROM inhaltlich die Geister: Entweder man versteht nicht, was daran interessant sein soll, oder man liebt es innig. Schade nur, daß man beim Rundgang durch das Schiff keinerlei Personen trifft. (bs)

sting manual

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

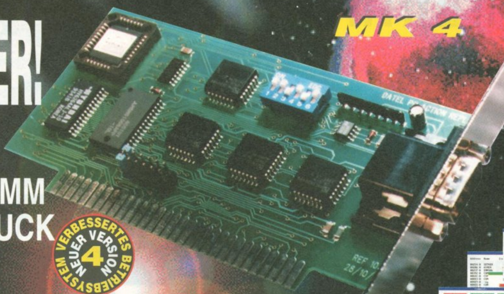
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Star Trek-Lexikon**
Hersteller:	**Simon & Shuster**
Ca.-Preis:	**DM 130,–**
Festplatte:	**ca. 9 MByte**
CD-ROM:	**ca. 650 MByte**
Anleitung:	**Englisch**
Programmtext:	**Englisch**
Sprachausgabe:	**Englisch**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!



MK 4

UNGLAUBLICH: JEDES PROGRAMM AUF TASTENDRUCK EINFRIEREN!!

VERBESSERTES BETRIEBSSYSTEM NEUER VERSION 4

DM 199,=

ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN



ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.)

PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

CD COMPATIBLE CD

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (jetzt lieferbar) hat das ACTION REPLAY ein integriertes FLASHROM. Dieser ermöglicht es, daß bei Erscheinen einer neuen Version jeder Action-Replay-Besitzer selbständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist erhältlich über viele Mailboxen und PD-Händler oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

DIE KARTE MIT GIGA-POWER





DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:

PC ACTION REPLAY WIRD JETZT MIT EINEM SPIELE-MAGAZIN INKL. CD GELIEFERT. DIESE CD BEINHALTET VIELE SPIELE-DEMOS, MIT DENEN DAS ACTION REPLAY SOFORT EINSETZBAR IST.

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE DAS ACTION REPLAY DIREKT BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!



AUSGABE 6/'94:
"Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

Ein Eprom-Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM.
Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet.
Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

PCAR1194

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

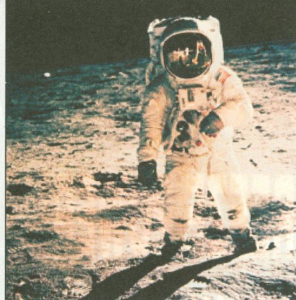
FÜR ÖSTERREICH: DARIUS HandelsgmbH & C0 KG
Andreas Huger-Gasse 56 1220 Wien Tel. 01 201 02-0

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

WALKING ON THE MOON



Test: »25 Jahre Mondlandung«

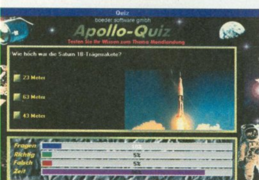
Das Anhängsel zum Mondlandungsjubiläum: Ein kleiner Schritt für Boeder – ein großer Sprung für die Menschheit?

Auch wenn sich Herr Armstrong bei seinen berühmten Worten etwas verhaspelt hat, war das erstmalige Betreten des Mondes eine gewaltige Leistung für die Menschheit. Es hatte sich dabei allerdings keinesfalls um ein friedliches Gemeinschaftsprojekt gehandelt; die Eroberung des Mondes stand ganz im Zeichen des Propagandakriegs zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion. Nach anfänglichen Erfolgen der Sowjets (erster Satellit, erster Mensch im Weltraum) schwor der damalige Präsident John F. Kennedy Amerika auf das Raumfahrtprogramm ein. Sein erklärtes Ziel: den Wettlauf zum Mond zu gewinnen. Dies gelang dann auch am 20.7.1969 als Teil des Apollo-Programms. Wie sich allerdings später herausstellte, hatten die Amerikaner dabei einen wesentlich kleineren Vorsprung vor ihren Konkurrenten, als damals angenommen.



Die Datenbank hilft beim gezielten Suchen

Nach dem Start von »25 Jahre Mondlandung – die Apollo-Missionen« erscheint ein Hauptmenü, das den Zugriff auf die sechs Themenbereiche (Historie, Technik, Missionen, Personen, Mond und die Zeit nach Apollo) gestattet. Durch die Boeder-übliche Iconleiste am oberen Bildschirmrand hat man auch direkten Zugriff auf die einzelnen Hauptthemen.



Das Quiz ist unterhaltsam und alles andere als leicht

Zusätzlich finden Sie in der Leiste Hilfstexte zum Programm, einen Lehrbuchindex, sowie Druck- und Notizblockfunktion. Ferner gibt's einen »Multimedia-Index« und die Möglichkeit, alle Videos direkt abzuspielen.

Bei Anwahl eines Themas erscheint meist noch ein Untermenü im Stil der Microsoft-Multimediaprodukte, bei dem man sich aus beschrifteten Grafiken sein Interessengebiet herauspickt. Das eigentliche Informationsfenster enthält links ein Bild sowie teilweise eine scrollende Übersicht über das momentane Kapitel. Rechts finden Sie den dazugehörigen Text und darunter einige Bedienelemente. So kann man das Bild vergrößern oder sich die meisten der Textpassagen vorlesen lassen.

Die Abhandlungen selbst sind gut geschrieben und informativ, wenn auch größtenteils den Ereignissen, Personen und Techniken gewidmet, die direkt mit den Apollo-Missionen zusammenhängen. Immerhin werden auch historische Persönlichkeiten und zukünftige Aussichten (z.B. SETI) kurz angerissen. Besondere Betonung liegt natürlich auf der Apollo-11-Mission, welche die Herren Neil Armstrong und Buzz Aldrin auf die Mondoberfläche brachte.

Die grafische Präsentation des Programms gefällt auf Anhieb. So besteht der Exit-Knopf aus einer stilisierten Kapsel, die an Fallschirmen herabschwebt. Insgesamt enthält »25 Jahre Mondlandung« mehr als 500 Bilder in guter Qualität, sowie rund 30 Minuten Videoschnipsel. Eine Datenbank zeigt sämtliche Grafiken (und damit Unterthemen) eines Schwerpunkts an und erlaubt die Sortierung nach unterschiedlichen Gesichtspunkten.

Neben dem Hauptprogramm gibt es noch eine nicht sonderlich nützliche Einführung, einen spartanischen Bildschirmschoner sowie ein nettes Quiz rund um die bemannte Raumfahrt. **(la)**

25 jahre mondlandung

- ☐ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ■ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Astronomie-Nachschlagewerk
Hersteller:	Boeder
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 5 MByte
CD-ROM:	ca. 650 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 70

KING'S QUEST VII

«Sierra steht vor einem Durchbruch...»
PC GAMES

Erhältlich auf CD ROM PC (Windows)






SIERRA®

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multimedia-Katalog:
Sierra Deutschland - Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich, Tel. : (061 03) 99 400

US NAVY FIGHTERS

Russische Nationalisten rücken den ukrainischen Verbündeten der Amerikaner auf die Pelle. Ein Auftrag für gewiefte Kampfpiloten, die über schnelle Rechner verfügen.



Viele Details, Texture-Mapping und große Objekte überfordern langsame PCs (SVGA)

Sie sitzen umgeben von mehreren Tonnen Stahl und Elektronik auf einer mit Dampf betriebenen Schleuder. Einige tausend PS beschleunigen Sie mit derart hohen G-Werten, daß Neil Armstrong seine wahre Freude daran gehabt hätte. Und dann müssen Sie auch noch aufpassen, daß Sie nicht ins Meer stürzen – klingt wenig erbaulich. Doch hunderte von Piloten starten täglich auf diese Weise von einem der riesigen Flugzeugträger, die über unsere Meere schippern. »US Navy Fighters«, die neue Flugsimulation der Schöpfer von »Chuck Yeager's Air Combat«, läßt Sie die Einsätze eines Marine-Piloten nachspielen.

Mittlerweile sind Flugsimulationen, die mit hochauflösenden Super-VGA-Grafiken reizen, keine Seltenheit mehr. Doch Spiele wie »Overlord« vertrauen zu sehr auf die Grafik und ließen kaum Spielspaß aufkommen. Von Brent Iversons Programmierteam, das vor rund drei Jahren die Simulation um den US-Testpiloten Chuck Yeager schrieb, erwarten wir einiges mehr.



Der Fallschirmspringer ist zwar recht detailliert, von der Seite aber arg dünn (VGA)

Schon die Menüs zeigen, daß sich die Grafiker alle Mühe gegeben haben, dem Spiel einen authentischen, aber gefälligen Look zu verpassen. Mit der Maus klicken Sie sich flott durch alle Programmpunkte und stellen die für Ihren PC optimale Grafik ein. Denn Auflösungen von 1024 x 768 Pixeln sind nicht jedermanns Sache und verkrüppeln selbst einen High-End-486er zur lahmen Schnecke. Auf einem 66-MHz-Rechner mit flotter Grafikkarte macht das Spielen mit SVGA (640 x 480) und allen Details gerade noch Spaß, doch erst wenn Sie die Wolken und andere Texturen abschalten, wird's richtig flüssig. Notfalls läuft US Navy Fighters auch mit VGA (320 x 200), sieht dann aber wenig aufregend aus. Kleiner Trost für alle, die nicht genug Rechenpower haben: Selbst auf einem schnellen Pentium läuft's in der höchsten Auflösung und mit Wolkenhimmel nicht butterweich.

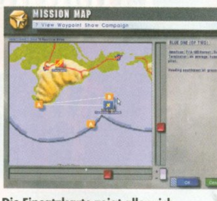
Wenn das Spiel aber einmal angepaßt ist, genießen Sie neben einer übersichtlichen Darstellung im Flug hervorragende SVGA-Grafiken in den Menüs und gut gemachte Videos bei den Einsatzbesprechungen. Bevor man in eine Kampagne einsteigt, sollte man sich erst einmal mit den Jets und grundlegenden Flugmanövern vertraut machen. 50 aufeinander aufbauende Trainingsmissionen helfen Ihnen dabei. Profis überspringen die Grundlagen und gehen gleich in den Luftkampf oder machen sich mit Bombardements vertraut. Schon hier fällt die professionelle Ausstattung mit detaillierten Grafiken auf, angereichert durch digitalisierte



Mit der Bordkanone nehmen wir ein Schiff unter Feuer (SVGA)



Angriff auf einen feindlichen Flugplatz (VGA)



Die Einsatzkarte zeigt alle wichtigen Punkte (SVGA)





Das umfangreiche Hauptmenü von US Navy Fighters (SVGA)

Die Einsatzbesprechungen werden durch gutgemachte Videos gezeigt (SVGA)

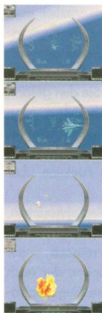


Fotos von guter Qualität.

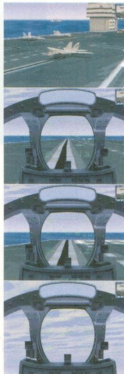
Bei US Navy Fighters fliegen Sie unter anderem so berühmte Maschinen wie die F-14 Tomcat oder die F/A-18 Hornet. Alle Flugzeuge unterscheiden sich durch unterschiedliche Cockpits und Leistungsmerkmale. Je nach Einsatzart wird Ihnen ein Flugzeug zugewiesen und eine bestimmte Bewaffnung empfohlen, die Sie aber beliebig variieren dürfen. Wenn Sie selbst einer Übermacht an Gegnern problemlos trotzen wollen, ist die Cheat-Funktion des Programms von Vorteil. Dann läßt sich jede Waffe an jeder Stelle am Flugzeugrumpf befestigen, unabhängig vom zulässigen Höchstgewicht, was sonst unmöglich ist. Außerdem sind Sie auf Wunsch unverwundbar, nie munitionslos und dergleichen mehr.

In den Diensträngen der US Navy steigt man mit Beginn einer Kampagne auf. Dabei wählen Sie eines der Pilotenportraits und ein paar nette Abzeichen für Ihr Flugzeug. Neben dem richtigen Namen wird auch eine Anrede erwartet, mit dem man angefunkt wird. Einige Spitznamen stehen zur Auswahl, die dann per englischer Sprachausgabe beim Funkverkehr zu hören sind – eine komplett deutsche Version ist in Vorbereitung. Die erste Einsatzbesprechung birgt eine angenehme Überraschung: Zum einen wird das Treffen als gut gemachtes Video mit ordentlichen Schauspielern gezeigt, zum anderen muß endlich nicht mehr die Rote Armee als Feindbild Nummer 1 herhalten, sondern es fliegt sogar ein russischer Pilot zusammen mit den Amerikanern.

Die Programmierer haben die jüngsten Verhältnisse in der ehemaligen Sowjetunion zum Anlaß genommen, in dieses Szenario ihre Simulation zu versetzen. Der Spieler ist mit seinen Kameraden auf einem Flugzeugträger im Schwarzen Meer stationiert und muß gleich in der ersten Mission Boris Jelzin vor putschenden Nationalisten schützen. Egal, wie Sie die Mission beenden – in der Ukraine gibt es noch einiges zu tun. Die Aufträge sind allesamt spannend und abwechslungsreich, viele Details tragen zur dichten Atmosphäre bei: Sprachausgabe beim Funkverkehr mit dem Flugzeugträger, dem Wingman und dem Waffenoffizier auf dem Rücksitz, dessen Rolle Sie aber nicht übernehmen können. Dazu kommen die abenteuerlichen Starts und Landungen auf dem schwankenden Deck eines Flugzeugträgers und nervenaufreibende Nachteinsätze, bei denen Sie im Mondlicht auf schemenhafte Objekte zielen müssen. Haben Sie eine



Auch mit weniger Rechenzeit fressenden Details macht das Verfolgen einer MiG Spaß (SVGA)



Einer der nervenaufreibenden Starts von einem Flugzeugträger: Bringt die Schleuder genug Power oder stürzen wir ins Meer? (SVGA)



florian stangl

Am liebsten würde ich sie nach Sibirien schicken, diese Grafiker – und einen dicken Flugzeugträger obendrauf stellen. Da geben sie sich solche Mühe mit schönen Menüs, tollen Videos, spannenden Missionen und kippen dann mit den schlampigen 3D-Berechnungen einen dicken Wermutstropfen drüber.

Sicher kann man damit leben, daß bei einer Tomcat sogar in der groben VGA-Auflösung zwischen Rumpf und Cockpit ein Spalt klafft, doch von einem Profi-Programm dürfte man eigentlich mehr erwarten. Davon abgesehen machen die Einsätze viel Spaß, vor allem die Zusammenarbeit mit dem zuverlässigen Wingman ist einfach pfundig. Die spannende Handlung um aggressive Nationalisten in Rußland wird durch die Video-Einsatzbesprechungen und die Missionen fesselnd umgesetzt. US Navy Fighters ist eine erstklassige Flugsimulation, die nicht nur wegen der verführerischen SVGA-Optik Spaß macht.

Durch die interessante Story hat es einen Schuß »interaktiven Film«, ohne daß Spielbarkeit oder Realitätsnähe darunter leiden.



im wettbewerb

Strike Commander	88
US NAVY FIGHTERS	86
F-14 Fleet Defender	81
Falcon Gold	79
Overlord	53

Selten sah man so spannende Missionen wie bei US Navy Fighters, außer beim Spitzenreiter Strike Commander, der mit ähnlich aufwendiger, aber weniger schlampiger Grafik starke Rechner fordert.

Thematisch verwandt ist F-14 Fleet Defender von Microprose, eine solide Simulation, die aber nicht die Faszination von US Navy Fighters erreicht. Für Piloten, die nicht genug Realismus abbekommen können, ist Falcon Gold trotz der veralteten Grafik nach wie vor erste Wahl. Overlord bietet zwar auch detaillierte SVGA-Grafiken, ist spielerisch aber Lichtjahre hinter der Konkurrenz zurück.



Einer der vielen Grafikfehler: Zwischen Cockpit und Rumpf klafft ein großes Loch (SVGA)



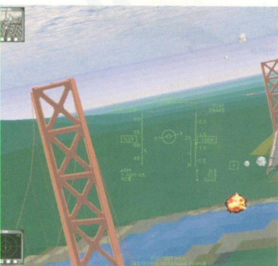
Die Landung auf einem Flugzeugträger: Wenn der Haken nicht greift, hilft nur durchstarten und beten!

Mission heil beendet, wird der Flug ausgewertet und mit Tips nicht gespart. Sollten Sie sich für die Einheiten der Gegner oder Ihrer Verbündeten interessieren, bitte sehr: Sämtliche Objekte wie Hubschrauber oder Flugzeuge sind als 3D-Objekte aus allen Lagen zu betrachten. Während des Fluges sehen Sie nicht die gewohnten Instrumente wie Höhenmesser oder künstlichen Horizont, sondern orientieren sich voll am hervorragenden Head-Up-Display, das alle Informationen auf die Cockpitscheibe projiziert. Das Cockpit läßt sich zugunsten eines größeren Blickwinkels auch ganz abschalten. Kleine Bildschirme informieren zusätzlich über das Radar oder den Zustand der Flugzeugsysteme. Mit einem zweiten Joystick oder den Cursortasten läßt sich der Kopf des Piloten beliebig drehen. Damit überblicken Sie den gesamten Luftraum, was bei Kämpfen eine unschätzbare Hilfe ist. Mit Spezial-Joysticks wie Thrustmaster Flight Control System und Wingman Extreme wird diese Funktion über den Coolie-Hat abgerufen.

Damit Sie nicht vom rechten Weg abkommen, werden vor dem Flug verschiedene Waypoints eingeteilt, die Sie abfliegen müssen – auf Wunsch erledigt das der Autopilot, der auch für perfekte Landungen auf dem Flugzeugträger sorgt. Profi-Flieger werden sich das Ruder jedoch kaum aus der Hand nehmen lassen und froh über die Zeitkompression sein, die den Ablauf bis auf Faktor 8 beschleunigt.

Unverzichtbar ist bei den Einsätzen der Wingman, den Sie mit rund 20 Kommandos herumscheuchen dürfen.

Trotz der vielen Tastaturfunktionen bleibt US Navy Fighters für Kenner von Flugsimulationen übersichtlich und schnell beherrschbar, Einsteiger werden durch das Handbuch nach und nach mit der Materie vertraut gemacht. Wer sich mit dem Programm schon besser zurecht findet, wird vom Missions-Editor begeistert sein, der es auf einfache Art und Weise erlaubt, die Parameter zu verändern. Beliebige Feind-Konstellationen sind ebenso möglich wie das Bombardieren von Apartments oder einfache, kurzweilige Dogfights ohne viel Missions-Firlefanz drumherum.



Mit 800 x 600 Bildpunkten hat auch ein Pentium zu kämpfen. Trost am Rande: Wesentlich besser als bei 640 x 480 Pixeln sieht die Grafik dann auch nicht aus (SVGA).

boris schneider

Meiner Ansicht nach verurteilt Florian die Grafiker zu Unrecht: Fast alle 3D-Spiele haben solche Grafikbugs, bei USNF fallen Sie nur wegen der Super-VGA-Darstellung viel mehr auf. Wer jedenfalls einmal eine Simulation mit 640 x 480 Bildpunkten genossen hat, kann Falcon & Co in der normalen VGA-Darstellung kaum mehr ausstehen. Alle Auflösungen darüber sind hingegen nutzlos: Die 1024 x 768 Bildpunkte machen auch den hochgezüchteten Pentium 90 zum Kriecher.

Durch konsequente Ausnutzung von CD-ROM-Tugenden fliegen sich die Navy Fighters schnell an die Nummer-1-Position meines Simulationsherzens: Prima Videos, die optisch schönsten Menüs weit und breit, verständliche Sprachausgabe sowie praktische Optionen, wohin das Auge blickt.

Nur der Simulations-Profi, der 100 Tastaturfunktionen und perfekte Rechenmodelle will, grummelt darüber, daß die Programmierer halt Wert auf die Spielbarkeit und nicht auf völligen Realismus bis ins letzte Detail gelegt haben.

Electronic Arts hat jedenfalls mit US Navy Fighters die Latte für neue Produkte von Firmen wie Microprose und Spectrum Holobyte ein ganzes Stück höher gelegt.

Obwohl die Grafik auf den ersten Blick faszinierend detailliert ist, sieht man auf den zweiten Blick einige Schlampereien bei den 3D-Modellen. Da sind die Flügel ein wenig zu weit vom Rumpf entfernt, überlappen sich einzelne Teile an den unmöglichsten Stellen oder lassen sich Flugzeugträger nach Belieben in die ukrainische Pampa stellen, ohne daß das Programm auch nur dezent auf diesen Blödsinn aufmerksam macht.

Dafür ist der Sound mehr als gelungen. Die Sprachausgabe ist glasklar und reicht vom Stöhnen des Rücksitz-Offiziers bei engen Kurven bis zum jubelnden »Bullseye!« bei einem gelungenen Abschuß. CD-Rom sei Dank muß man kein extra Speech-Pack kaufen. Dazu kommt während des Flugs schmissige Musik, die sich je nach Situation verändert. **(fs)**



US Navy Fighters

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe. Komplett deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 500 KByte + 4 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: 8 bis 16 MByte
CD-Belegung: ca 190 MByte

Besonderheiten: Umfangreicher Missions-Editor. SVGA-Grafik mit bis zu 1024 x 768 Bildpunkten.

Wir empfehlen: VGA: 486er (66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joysticka.SVGA: Pentium (90 Mhz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

86

Am ersten Tag schuf Virgin The 7th Guest™. Am sechsten Tag schuf Virgin die nächste Generation der CD ROM Unterhaltungssoftware: **Creature Shock, Kyrandia 3** und **NASCAR Racing.**

Nicht schlecht, für die Arbeit einer Woche!

Und der siebte Tag bricht schon heran...

Creature Shock

Ein Aufklärungsflug zur verlassenen SS Amazon entpuppt sich zu einem Alptraum im Weltall, als etwas sehr großes, sehr außerirdisches, sehr unfreundliches, jede Deiner Bewegungen verfolgt. Maximum an Action und Maximum an Interaction.

The Legend of Kyrandia - Book 3



Malcolm der abartige Hofnarr kehrt zurück, um seine niederträchtige Rache zu fordern. Benutze magische, hinterlistige, schlaue und verschlage Verkleidungen in diesem Abenteuer der beeindruckenden gerenderten 3D Grafiken. Dies ist die bisher ehrgeizigste Arbeit von Westwood Studios. *"Diese oberwitzige Perle sollte sich jeder CD-ROM-Besitzer unbedingt zulegen".* 87% POWERPLAY: Besonders empfehlenswert.

"Kyrandia 3 ist momentan die Referenz unter den Grafikadventures!" PC GAMES

NASCAR Racing

Autos von 680 Pferdestärken rasen, bei einer Geschwindigkeit von 200 Meilen pro Stunde und Millimeter von einander entfernt. Mit atemberaubender Grafik auf aktuellem Fernsehmaterial basierend, ist dieses Spiel totaler Realismus, vollkommene Abwechslung, das totale Renn-Chaos.

"für Racing Fans ist Nascar ein absolutes Muß. "

POWERPLAY-Dezember 1994

Virgin

Virgin Interactive Entertainment hat eine neue Generation von CD-ROM Unterhaltungssoftware geschaffen, die auf einem höheren Niveau steht, als alles andere was bisher erhältlich war. Diese neuen Produkte des "Sechsten Tages" sind das Testament für Virgins bahnbrechende Entwicklungen im CD-ROM Bereich: Das allererste 3D-Abenteuerspiel für PCs, das allererste SVGA-Rennspiel aller Zeiten, und das allererste CD-ROM Spiel, das es sofort mit deutscher Sprachausgabe gibt.

0:01:49.03

avalon
vertriebs
gmbh

Im Vertrieb von AVALON
Tel: 06021/840681
Fax: 06021/840692

03

Vorname ____________________ Geburtsdatum ____________________

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ____________________ Stadt/Ort ____________________

Mein Computer ist ein:

PC 386 ☐ PC 486 ☐ Pentium ☐

Mit CD Rom Laufwerk ☐ Ohne CD Rom Laufwerk ☐

Nehmen Sie teil an unserer Verlosung und gewinnen Sie eine von 100 CD Rom Demos (limitierte Auflage mit den Spielen Creature Shock, Nascar Racing, Kyrandia 3).

Senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die folgende Adresse:
Virgin Interactive Entertainment GmbH, An der Alster 37, 20099 Hamburg. Einsendeschluss 31.01.95



UNDER A KILLING MOON

Nicht übel: Das Bild links oben ist eine in Echtzeit berechnete 3D-Grafik.



3D-Räume, in denen Sie sich völlig frei bewegen dürfen und Videosequenzen, die den Programmumfang auf 4 CDs ausgewalzt haben. Doch auch ein solches Mammut-Adventure ist nicht gegen spielerische Macken gefeit.

San Francisco in hundert Jahren: Dank großzügiger radioaktiver Strahlung mutiert die Menschheit fröhlich vor sich hin. Die Mutanten werden von den wenigen »Normalen« unterdrückt und in die Slums gesteckt. Dort wohnt auch Tex Murphy, ein Privatdetektiv, der eher aus dem Jahre 1930 zu stammen scheint und die äußerlichen Kennzeichen von Sam Spade geerbt hat: zerknitterter Trenchcoat, gestählte Leber und immer eine Fluppe im Mundwinkel.

Wie der berühmte Berufsvorgänger ist Tex natürlich ständig pleite; seine Frau ist mit dem Klempner durchgebrannt und sein einziger Freund hält ihm moralische Predigten. Da naht ein Fall: Bei der Pfandleihe des Nachbarhauses wurde just in der Nacht eingebrochen, als dort ein kostbares Schmuckstück deponiert war. Die Ermittlungen zu diesem Fall lassen Tex allerdings in einen Strudel von Ereignissen stürzen, die mit der Vernichtung der Menschheit enden können...

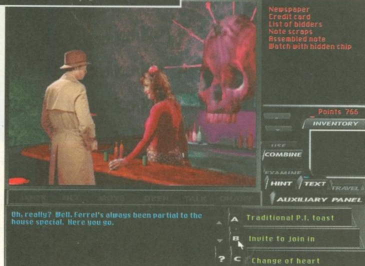


Alle zur Zeit sinnvollen Orte werden auf der Stadtkarte angezeigt – wo nichts los ist, da dürfen Sie auch nicht hin

Im Grafikadventure »Under a Killing Moon« schlüpfen Sie in die Rolle von Tex Murphy und stolpern sieben Spieltage lang durch die Handlung. Tex löst seine Fälle nämlich eher durch Glück als durch harte Arbeit. Den Bogart-Look zum trotz erinnert sein Slapstick-Auftreten entfernt an Inspektor Clouseau (ohne jemals dessen Klasse zu erreichen). Tex' Abenteuer haben sich auf sage und schreibe vier CD-ROMs breit gemacht. Die CDs werden zum einen für mehrere Stunden Videosequenzen und Sprachausgabe verwendet und speichern zudem noch etwa drei Dutzend Räume in bestechender 3D-Grafik.

Die 3D-Szenen lassen sich sogar in 640 x 480 Punkten Auflösung spielen. In diesem bildschirmfüllenden Format sollten Sie sich den Spaß aber nur mit einem Pentium gönnen.

Das Neue an Killing Moon ist im wesentlichen der konsequente Einsatz von 3D-Routinen. Anders als bei Sierra und Lucasfilm bewegen Sie nicht indirekt eine Spielfigur, sondern sehen die Räume durch die Augen des Detektivs. Auf eine Mausbewegung hin gehen Sie völlig frei durch die Zimmer, öffnen Schränke, schauen unter Tische oder bewegen Gegen-



In Dialogen geben Sie nur eine von drei Stimmungen an und sind meist selbst überrascht, welche Sätze die Programmierer Ihnen dann in den Mund legen

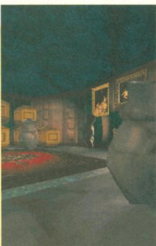
heinrich lenhardt

Im Gegensatz zu so manch anderem Videoclip-Adventure ging das Spieldesign nicht völlig vor die Hunde: ein paar Puzzles, ein Inventar – wir sind ja vom Schicksal nicht verwöhnt.

Allen Einschränkungen zum trotz, die Boris schon aufgezählt hat, gefällt mir das Ambiente gut. Das völlig freie Herumlaufen in schicken 3D-Räumen gibt kombiniert mit den technisch grundsoliden Videos eine faszinierende Mischung ab.

Allerdings erinnern mich gewisse Umständlichkeiten an die guten alten Amiga-Tage: Früher haben wir Disketten gewechselt, heute sind es CDs. Auch das Nachladen beim Betreten eines neuen Raums wirkt auf den Spielfluß lähmend.

Der mittelmäßige spielerische Anspruch und die 08/15-Puzzles verhindern eine höhere Wertung. Adventure-Puristen wird die Mondgeschichte zu dünn sein, dann schon lieber Legends »Death Gate«. Aber der Liebhaber leicht verdaulicher Spielkost mit Vorliebe für Multimedia-Schick könnte seinen Gefallen daran finden.



Die Größe des 3D-Fensters läßt sich dem persönlichen Geschmack (und der PC-Performance) anpassen



stände. Auf einem 486er mit Local Bus und 66 MHz kann man in Super-VGA-Qualität durch die bildschirmfüllenden Räume wandeln; wer weniger Rechenpower hat, darf Details wegschalten und die Grafik verkleinern. Der Einsatz auf einem 386er ist trotzdem nicht zu empfehlen; dann wird's arg rucklig.

Die Bedienung teilt sich in zwei grundverschiedene Modi. Da gibt es den »Bewegungs-Modus«, bei dem Sie durch die 3D-Grafiken wandern, aber sonst nichts machen können. Ein Druck auf die Space-Taste führt zum »Interaktions-Modus« – jetzt steht Tex fest an einer Stelle, aber Sie können mit der Maus im 3D-Fenster Gegenstände anklicken oder auch Gespräche mit anderen Personen führen. Einige Grundfunktionen (Anschauen, Nehmen, Einschalten) sind über die rechte Maustaste zu erreichen; wer Gegenstände im eigenen Inventar benutzen oder kombinieren will, muß ein paar Knöpfe in der rechten Bildschirmhälfte benutzen.

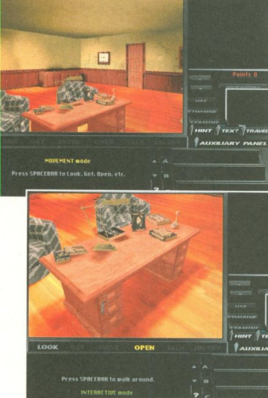
Wenn Tex auf einen anderen Menschen trifft, kann ein



im wettbewerb

Technisch aufregend ist Under a Killing Moon schon, aber an Story und Puzzles hätte länger gearbeitet werden dürfen. Klassische Adventures im CD-Format wie das »Tentacle« und die neue Kyrandia-Episode machen da einfach mehr Spaß. Noctropolis (übrigens vom Designer, der für Access den ersten Tex Murphy-Titel programmiert hatte) fällt wegen spielerischer Mängel schlechter aus und der deutsche Krimi Inspektor Zebok bildet mit seinem Amateurfilm-Charme das Schlußlicht des Feldes.

Day of the Tentacle	93
Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge	80
UNDER A KILLING MOON	**71**
Noctropolis	58
Inspektor Zebok	42



Wir schauen nach unten auf den Schreibtisch und öffnen eine Schublade



Gespräch begonnen werden. Zu Beginn gibt es ein Vorgeplänkel, bei dem Sie die Stimmung von Tex' Antworten aus drei Möglichkeiten aussuchen. Zeigt sich das Gegenüber nach etwas Einschmeicheln kooperativ, dürfen Sie auch Fragen über andere Personen und Gegenstände stellen, in dem Sie diese aus einer Liste anklicken. Sollte etwas besonderes passieren (Tex wird niedergeschlagen oder muß sich einen langen Monolog anhören), gibt es ein nahezu bildschirmfüllendes Video im Breitwand-Format zu sehen.

Neben den üblichen Funktionen wie dem Speichern des Spielstands bietet Killing Moon auch eine komplette elektronische Lösungshilfe. Fürs Spicken gibt es aber Punktabzug und gemeinerweise verrät das Programm immer nur den nächsten Schritt – erst wenn dieser erledigt ist, wird eine neue Hilfestellung gegeben. Ein weiterer Service ist für Leute gedacht, die sich alle Grafiken ansehen wollen, ohne diese lästigen Puzzles lösen zu müssen (...zumindest Access hat diese Zielgruppe definiert, die wahrscheinlich mit einem Videofilm besser bedient wäre als mit einem Adventure). Für alle sieben Tage sind Spielstände abrufbar, mit denen man zu den entsprechenden Stellen vorspringt. Wer diese Funktion gleich ausnutzt, macht sich allerdings den Spaß am Programm schnellstens kaputt.

Zur Lösung der wenig sensationellen Puzzles wird man ohnehin hingeschubst: Bewegt man den Cursor über ein Objekt, werden automatisch alle Verben in der Menüleiste hervorgehoben, die sich hier sinnvoll einsetzen lassen. Wer sich gut umsieht und vielleicht ein paar Mal bei den Hints spickt, dürfte das Programm an ein bis zwei Wochenenden durchgespielt haben.

Under a Killing Moon erscheint hierzulande in einer komplett deutsch untertitelten Fassung, die Sprachausgabe bleibt aber in Englisch. Da die Übersetzung zu Redaktionsschluß noch nicht ganz fertig war, stammen die Bilder in diesem Test von der englischen Version. **(bs)**

boris schneider

Vier CDs bedeuten nicht automatisch viermal so viel Spiel wie bei anderen Adventures: Bei Killing Moon darf man sich an edler 3D-Grafik satt sehen, die aber irgendwie aufgesetzt wirkt. Anders als bei den Underworld-Spielen von Origin, die das 3D fest in die Puzzles integriert haben, macht Access hier nichts, was nicht auch im klassischen 2D-Adventure ginge.

Für die Videosequenzen gilt das gleiche: LucasArts erzählt mit ein paar Zeichentrickfiguren wesentlich packender und um Meilen komischer als die Möchtegern-Filmer von Access. Denn auf der Packung mit »Stars« wie Brian Keith und Margot Kidder (die seit Jahren keine anständige Kino-Rolle mehr gekriegt haben) werben, wenn diese grad mal zehn Minuten im Bild sind, ist eine Sache. In der Hauptrolle den mäßig talentierten Access-Entwicklungsleiter auf Ego-Trip bewundern zu müssen, ist schon ein ganz anderes »Vergnügen«.

Erschwerend kommt hinzu, daß Killing Moon eine äußerst blöde Steuerung hat. Das Umschalten zwischen Bewegung und Interaktion, die Aufteilung der Aktionen in direkte und indirekte sowie die stete Notwendigkeit, immer eine Hand an der Maus und eine an der Tastatur haben zu müssen, wären doch viel besser zu lösen gewesen.

Immerhin sind genug »klassische« Adventure-Elemente drin, damit der Spieler sich durch alle Unstimmigkeiten durchbeißt und zu Ende knobelt.



Alle Verben, die sich sinnvoll auf den fixierten Gegenstand anwenden lassen, werden hellgrau hervorgehoben

under a killing moon

286 / **386/486** / VGA / **Super VGA** / **Soundblaster** / **S'Blaster Pro** / **General MIDI** / CD-Audio / **Maus** / Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Access
Ca.-Preis	DM 150,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (mit englischer Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte sind für alle Grafiken und Sounds erforderlich)
Festplattenplatz: ca. 16 MByte
CD-Belegung: ca. 2500 MByte
Besonderheiten: Erstes Adventure mit echten 3D-Räumen, in denen man sich völlig frei bewegen kann.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Maus.



Schon gehört ...

Das absolute Klangerlebnis

Der optimale Subwoofer

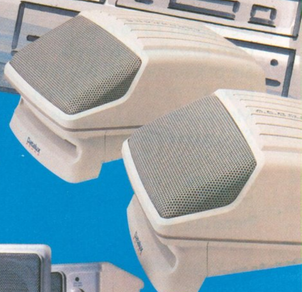


SBC 600 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass Boosler System
Betriebskontrollanzeige
6 Volt Gleichstrom
Abmessungen: 8 x 8 x 14 cm
49,95*



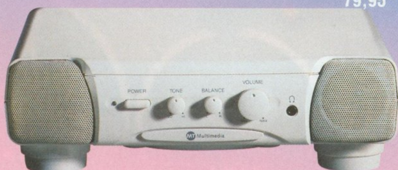
SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt
2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz
Bass Höhenregler Betriebskontrollanzeige
220 Volt/9 Volt Steckernetzteil Abmessungen: 11 x 12 x 20 cm
79,95*

SV 720 AEROSPACE
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
Betrieb über 9 V DC-Netzteil oder
Batterien möglich
Frequenzbereich von
100 Hz - 18000 Hz.
Abmessungen:
98 x 75 x 143 mm
79,95*





SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lautstärke-/Balanceregler
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerbuchse
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
179.–*



SBC 650 STEREO LAUTSPRECHER-SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt, 50 Watt/2-Weg Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance-/Klangregler
Anschluß über 2 Cinch-Stecker, Kopfhörerbuchse, 220 Volt
199.–*

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Datalux SOUND

*unverbindliche Preisempfehlung



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert, sichert sich lohnende Vorteile!

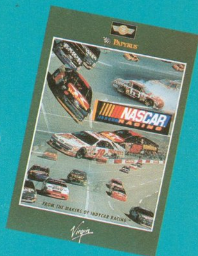
1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement nach dem ersten Jahr jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Bestellen Sie sich Ihr Geschenk gleich mit der nebenstehenden Karte oder faxen Sie: 089/20 24 02 15

... die Prämie des Jahres erhalten Sie auf Diskette oder CD-ROM.



PC PLAYER und PC PLAYER plus bringen die Prämie des Jahres! NASCAR Racing!



Geschenkt

PC PLAYER plus ist PC PLAYER mit CD – das Spiele-Magazin mit CD ROM. Ideal, wenn Sie Spiele live auf Ihrem PC erleben wollen.

Empfehlen Sie PC PLAYER oder PC PLAYER Plus und holen Sie sich den Spielehit NASCAR Racing auf Diskette oder CD-ROM.
NASCAR Racing begeistert mit spektakulärer Grafik und tollem Fahrgefühl.

Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – Magazin mit CD-ROM



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Aller guten Lemmings-Programme sind drei: Die selbstmordgefährdeten Denksport-Wuschelköpfe besinnen sich auf ihre Wurzeln. Rätselspaß statt Extras-Inflation heißt die Devise im jüngsten Sproß der Erfolgsserie.

Eine der genialsten Spielideen aller Zeiten feiert ein weiteres Comeback. Nach »Lemmings 2 – The Tribes« heischt mit »All New World of Lemmings« das dritte offizielle Lemmings-Programm um Ihre Aufmerksamkeit (den weihnachtlichen Ableger »Holiday Lemmings« nicht mitgerechnet). Krankten die überladenen »Tribes« daran, daß es für jeden einzelnen Stamm unübersichtlich viele Spezialfähigkeiten gab, hat der neue Teil augenscheinlich das Motto »Back to the roots«: Es gibt insgesamt nur noch fünf Basisaktionen, neun Extrafähigkeiten, aber umso mehr Spielwitz. An Ihrer grundsätzlichen Aufgabe hat sich nicht viel geändert: Eine Horde Lemminge fällt durch eine Öffnung in den jeweiligen Level und muß sicher zum Ausgang geleitet werden. Da die Wuscheltierchen solange in eine Richtung marschieren, bis sie auf ein Hindernis stoßen, sind ihre Überlebenschancen nicht allzu groß: Tiefe Löcher, kleine Seen, versteckte Fallen und garstige Monster dezimieren in Windeseile die Reihen unserer Schutzbefohlenen. Zum Glück können wir einzelnen Suizid-Kandidaten konkrete Befehle geben: Während beispielsweise der zweite Lemming in einer langen Gänsemarschreihe den Rest aufhält, trippelt der führende Pixelheld weiter und macht den Weg frei.

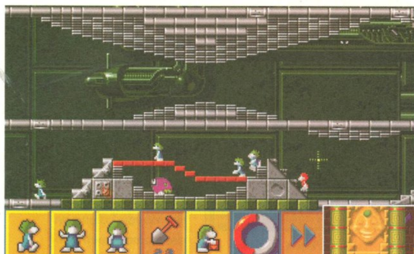


Die Grundfähigkeiten sind das Laufen, Stoppen, Springen sowie das Ablegen bzw. Benutzen von »Werkzeugen«. Watschelt ein Lemming, der noch nichts in Händen hält, über eines der herumliegenden Extras, sammelt er dieses auf und kann es einsetzen. Mit Ziegelsteinen baut man Mauern, Brücken und Treppen, Schaufeln dienen zum Graben von Löchern oder Durchstoßen von Hindernissen. Saugnäpfe erlauben das Herumhangeln an Wänden, Zeitbomben sprengen große Löcher. Ähnlich wirken Granaten, die vor ihrer Detonation sekundenlang herumkullern und von Hindernissen abprallen. Gegen bestimmte Gefahren können sich die Suizid-Tierchen mit magischen Feuerbällen zur Wehr setzen. Drei Extras werden sofort beim Aufnehmen aktiv: Uhren bringen wertvolle Bonussekunden, Schirme ermöglichen das Herabschweben aus großen Höhen und Rettungsringe verleihen zeitlich begrenzte Schwimmfähigkeiten.

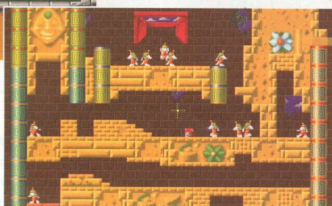
Im Spiel sind drei Stämme enthalten, die »klassischen Lemmings«, die »Ägypter« und die »Shadow Lemmings«. Die Stämme unterscheiden sich nur in ihrer grafischen Präsentation: Während die Schatten-Lemminge verstohlen durch die Gänge schleichen, bewegen sich die Ägypter sichtlich vom Bangles-Video »Walk like an Egyptian« inspiriert. Auch die Hintergrundgrafiken sind je nach Insel unterschiedlich: Die blaugelben Wüsten-Szenarios des Ägypter-Eilands stehen in starkem Kontrast zu



Diese Shadow-Karte wird von einem einzigen Lemming gelöst



Das eklige Kartoffelmonster wird kurzerhand »überbrückt«



Watschel wie ein Ägypter: Die Lieblinge der Redaktion

den düsteren Grafiken der Schattenwelt oder den Wald-und-Wiesen-Karten der Klassik-Lemmings. Jede Insel ist in 30 Levels eingeteilt, die hintereinander durchgespielt werden müssen. Wer aber steckenbleibt, kann jederzeit auf eine andere Insel wechseln. Ist ein Level erstmal geschafft, darf man ihn später aus einer Art Übersichtskarte gezielt auswählen. Anstatt kryptische Paßwörter zu notieren, speichert man vom Hauptmenü aus einfach einen von acht Spielständen ab.

Im Vergleich zum Vorgänger sind die Lemminge etwas gewachsen, was für leichteres Anwählen und putzigere Animationen sorgt. Außerdem führt man nicht mehr die gewohnten Massenansammlungen zu den Ausgängen: Sie starten mit 20 Lemmingen, doch nur zehn davon trippeln durch den ersten Level - die restlichen bleiben in Reserve. Stirbt nun einer Ihrer kleinen Freunde, wird er durch einen Reservisten ersetzt. Die verblichenen Lemminge fehlen Ihnen natürlich dauerhaft; zum Glück kann man sein Wuschel-Kontingent in den meisten Spielfeldern durch das Befreien Eingeschlossener wieder aufstocken. Ein Level ist gelöst, wenn mindestens ein Pixel-Protagonist den Ausgang erreicht. Zum Lösen vieler Rätsel sind aber mehrere Lemminge nötig.



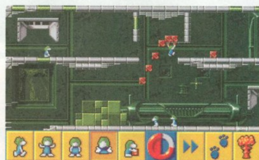


Wie in den bisherigen Lemmings-Programmen, gibt es diverse Fallen in Gestalt herabfallender Felsbrocken oder gefräßiger Steinmünder. Neu sind bewegliche Monster, die uns aktiv das Leben vermiesen: Kartoffelmonster betrachten Lemminge als eklige Störenfriede, zylindertragende »Psycho-Bussarde« stoßen von Zeit zu Zeit beutesuchend herab. Besonders fies gebärdet sich die »Lemme Fatale« – sie macht aus phlegmatischen Lemmings liebestolle Verehrer, die nach kurzer Zeit vor Aufregung sterben. Das vierte Monster, der Maulwurf, kann hingegen von Nutzen sein – sobald er auf eine steinerne Wand trifft, bohrt er sich in Gegenrichtung schräg in den Boden.

Einen wesentlichen Unterschied stellen die gestiegenen Anforderungen an Ihre Geschicklichkeit dar: Ein Lemming springt über einen Graben und sammelt einen Feuerball auf. Danach fällt er nach unten, wo er sofort die Richtung ändern und seine Waffe auf ein Monster loslassen muß. Nun kom-



Das war's, Kleiner: Mit Psycho-Bussarden ist nicht zu spaßen



Durch das Hangeln werden die Ziegelsteine gelöst und fallen nach unten

im wettbewerb

Den Denkspiel-Olymp hält immer noch das Original-Lemmings besetzt, doch der aktuelle Teil ist eine ernsthafte Alternative. Er überflügelt das komplizierte The Tribes, das durch eine Vielzahl von Spezialfähigkeiten sehr unübersichtlich wirkt. Zwei halbwegs gelungene Lemmingsableger stellen The Humans und Diggers dar, ohne die Klasse der Vorbilder zu erreichen.
Abteilung »Zahn der Zeit«: Sowohl The Humans als auch Lemmings 2 haben wir in dieser Tabelle um je 5 Punkte abgewertet. Das geniale Ur-Lemmings blieb davon verschont.

Lemmings	92
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**83**
Lemming 2 - The Tribes	76
The Humans	69
Diggers	68

jörg langer

»Ich hasse diese verblödeten Wichte - das Spiel rühre ich nie wieder an! Grummel, Grummel... gut, einmal probier' ich's noch...«
Wer das neueste Lemmings spielt, muß mit extremen Stimmungsschwankungen zurechtkommen und aufpassen, mit seinen Entsetzensschreien nicht den lieben Kollegen aus dem Zimmer zu jagen. Die anfänglichen Levels sorgen kaum für rauchende Gehirnwindungen, trotzdem ist der Frustfaktor hoch: Teilweise muß ein einzelner Lemming in Sekundenabständen mit exakten Mausklicks bedacht werden, um eine bestimmte Stelle zu überleben. Wenn Ihre Maus nicht absolut präzise funktioniert, sollte sie lieber zum Hineinbeißen statt zum All-New-World-Spielen benutzt werden.
Die drei Stämme sind herrlich abwechslungsreich geraten, zumal trotz Limitierung der Fähigkeiten knackiger Denksport angesagt ist. Mir gefällt vor allem, daß sich viele Levels auf mehrere Arten lösen lassen – gefangene Zusatzlemminge befreit nur, wer innerhalb des Zeitlimits auch etwas dafür tut. Ein würdiger Nachfolger des Original-Lemmings.

	Laufen, Richtung ändern	Stoppen	Springen	Tool benutzen	Tool ablegen	Restliche Zeit (max. 6 Minuten)	Zeit-raffer	Pause	Selbst-sprengung (Quit)
Die Altbewährten: Classic-Lemmings									
We can´t dance: Egypt-Lemmings									
Finster & heimlich: Shadow-Lemmings									

Die Icon-Leisten der drei Stämme unterscheiden sich nur in der Grafik

men drei Löcher hintereinander, die nur durch präzise Hüpfbefehle zu meistern sind... Moment, wer hat da eben fluchend seine Maus aus dem Fenster geworfen? Verbunden mit Zeitlimit, exaktem Timing und – nicht zu vergessen – dem eigentlichen Puzzle-Lösen baut sich so ein gehöriges Frustpotential auf. Aber genau das ist es, woher bei Lemmings die Motivation rührt: Obwohl man eigentlich alles hinschmeißen möchte, will man nicht vor einigen nervigen Pixelgestalten kapitulieren – also spielt man den Level solange, bis er gewonnen ist.

Bei großen Levels hilft die Übersichtskarte

Wer das Spielgeschehen zu schwer findet, kann freundlicherweise in den »Kinder-Modus« schalten, der zwei Erleichterungen mit sich bringt: Zum einen fehlen nun einige der Monster, zum anderen kann die Replay-Funktion zum Lösen von Levels benutzt werden. Normalerweise dienen die Wiederholungen dazu, mit stolzgeschwängerter Brust die eigenen Leistungen zu bewundern und zu speichern. Im Kinder-Modus läßt sich aber zu jeder Zeit der Wiederholung an der momentanen Stelle weiterspielen – sehr praktisch, da man gezielt Fehler korrigieren und so das andauernde Neustarten des Levels vermeiden kann.

Vom Hauptmenü aus besucht man die einzelnen Inseln

Die »Hervorhebung« jeweils eines Lemmings sorgt dafür, daß man im Gewusel nicht die Übersicht verliert: Ein mit der rechten Maustaste angeklickter Grünschopf wird rot eingefärbt, so daß man ihn sofort erkennt. Außerdem erwischt man nun beim Klick in einen Lemming-Haufen auf jeden Fall den hervorgehobenen. In gleicher Weise färben Sie durch Rechtsklick auf das »Tool«-Icon nacheinander diejenigen Lemminge rot, die Extras mit sich herumschleppen. Das zeitaufwendige Suchen nach einzelnen Spezialisten entfällt dadurch.

Das System der einsammelbaren Tools funktioniert prima und sorgt durch die Begrenzung auf jeweils ein Extra pro Lemming für zusätzliche Puzzles: Ein tiefer

Laufen
Buddeln
Bauen
Klettern
Stoppen
Schwimmen
Schweben
Zaubern
Springen

Hier sehen Sie einige Animationsstufen der Klassik-Lemminge

Die Schattenlemminge arbeiten sich fleißig vor - vielleicht hilft der Maulwurf?

michael kim

Alte Ideen in neuem Gewand – so könnte man vorschnell urteilen. Doch im neuen Lemmings steckt viel mehr, als nur der gewohnte Existenzialisten-Charme.
Steuerte ich im ersten Teil die putzigen Suizid-Anwärter noch mit Begeisterung, schreckte mich die unnötig komplizierte Bedienung von der Fortsetzung »The Tribes« gehörig ab. All new World ist aber genial einfach zu spielen: Man muß keine seltsamen Spezialfähigkeiten lernen, die immer dasselbe bewirken und erfreut sich an drolligen Animationen, lustigen Fallen und knuffigen Monstern.
Obwohl der genervte Spieler teilweise pixelgenau auf die stoischen Untergangskandidaten klicken muß, überwiegt das bekannte und geschätzte »Das-wäre-doch-gelacht«-Gefühl. Lemmings hat ja schon immer mehr die hartnäckigen Tüftel-Akrobaten angesprochen.



Die schon gelösten Levels können in der Gesamtkarte neu angewählt werden

Sprung wird nur per Fallschirm überlebt – doch unten werden Ziegelsteine benötigt, die es ausschließlich oben zu finden gibt? Kein Problem, wir werfen erst die Ziegelsteine über den Rand, holen uns dann den Fall-Regenschirm und springen mutig in die Tiefe. Das Spiel kann beliebig lange gestoppt werden, um den Level in Ruhe zu betrachten. Eine Zeitrafferfunktion verkürzt auf Wunsch die Wartephase, sobald der Weg frei ist und die Lemmings nur noch zum Ausgang laufen müssen. Das beliebte »Nuke 'em«-Selbstvernichtungs-Icon schließlich sprengt sämtliche Wuscheltierchen in die Luft und führt zurück zur Übersichtskarte.

Der Super-VGA-Modus verschönert im wesentlichen nur den Karten-Bildschirm, das eigentliche Spielgeschehen findet nach wie vor in normaler VGA-Auflösung statt. Die Hintergrundgrafiken sind abwechslungsreich, die einzelnen Level-Designs gut gelungen – langweilig wird es einem im Laufe der 90 Levels nicht. Zeitgleich mit der Diskettenversion soll eine CD-Version von All New World of Lemmings erscheinen, deren wesentlicher Unterschied die enthaltenen Audiotracks sein werden. Psygnosis plant zudem, weitere Stämme als Data-Disks anzubieten. **(la)**





all new world of lemmings

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Denkspiel**
Hersteller	**Psygnosis**
Ca.-Preis	**DM 90,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; sehr gut**
Spieltext	**Englisch; wenig**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Bedienung	**Gut**
Grafik	**Gut**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 570 KByte + 1,5 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Replay- und Speicherfunktion; zwei Schwierigkeitsgrade. CD-Version mit Audio-Tracks in Vorbereitung

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

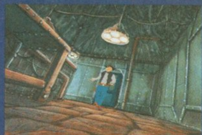


Packender Western in einer faszinierenden Geisterstadt

ALONE IN THE DARK 3

INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK 1, 2 UND 3: DIE GROSSEN





350 000
Exemplare von ALONE IN THE DARK weltweit verkauft.



ALONE IN THE DARK 3

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK 2

INFOGRAMES

ABENTEUER DES EDWARD CARNBY AUF PC CD-ROM



- Revolutionäre Simulation in subjektiver 3D-Ansicht
- 270 Kulissen, 60 Gestalten
- Animationsgeschwindigkeit bis 94 Bilder/Sekunde
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Vorprogrammierte Abspeicherungen





X-WING

COLLECTOR'S CD-ROM

Neulich in der Nachbargalaxis: Kurz nach »TIE-Fighter« materialisiert ein grafisch verbessertes »X-Wing« auf CD-ROM. Welche Verbesserungen bietet die Star-Wars-Simulation gegenüber der betagten Floppy-Vorlage?



Große Objekte wie der Sternenzerstörer schlucken durch das Gouraud-Shading viel Rechenzeit

Fast eineinhalb Jahre, zwei Zusatzdisketten und der Nachfolger »TIE-Fighter« sind an uns vorbeigegangen, doch die Action-Simulation »X-Wing« bevölkert immer noch die Charts. Jetzt gibt's neues Leben für den Weltraum-Klassiker: Als taufrische CD-ROM-Ausgabe mit überarbeiteter Grafik, etwas Sprachausgabe und inklusive der Zusatzdisketten »Imperial Pursuit« plus »B-Wing« feiert der Dauerbrenner ein Comeback. Für zusätzlichen Kaufanreiz sorgen sechs neue Einsätze.



General Dodonna weist Sie mit Sprachausgabe in die Mission ein

Die Story von X-Wing ist grob in der Handlung des ersten »Krieg der Sterne«-Films angesiedelt. Das Hauptziel ist neben dem Überleben der Rebellenflotte die Vernichtung der neuen Superwaffe des Imperiums, dem »Todesstern«. Sie müssen alle Missionen der drei »Tour of Duty« genannten Kampagnen erfolgreich beenden, um Luke Skywalkers berühmten Flug im Graben des Todessterns nachahmen zu dürfen. Im Anschluß daran folgt die vierte Kampagne in Form der Zusatzdiskette »Imperial Pursuit«, wo Sie den Rebellen zu einem neuen Stützpunkt verhelfen müssen und schließlich mit »B-Wing« einen neuen Sternenjäger im Kampf gehen die TIE-Fighter erhalten.



Sechs neue Bonus-Missionen können direkt angewählt werden

Vor dem ersten richtigen Einsatz übt man auf verschlungenen Kursen die Handhabung von X-, Y-, B- und A-Wing-Raumschiffen und betritt anschließend den Simulator, in dem alte Einsätze nachgeflogen werden. Da sich auf der CD auch ein vorgefertigter Pilot mit »Top Ace«-Status befindet, dürfen Sie gleich alle Missionen der fünf Kampagnen in beliebiger Reihenfolge spielen oder sich die kurzen Zwischensequenzen ansehen.

Wenn Sie eine Mission gewählt haben, erzählt Ihnen General Dodonna mittels englischer Sprachausgabe den groben Verlauf des Einsatzes, weitere Informationen gibt es nur schriftlich. Die alten X-Wing-Missionsbeschreibungen sind so knapp gehalten wie eh und je. Sie zwingen den Spieler, die optimale Taktik selbst herauszufinden. Die Einsätze der Zusatzdisketten und der sechs Bonus-Missionen enthalten aber auf Wunsch detaillierte Angaben zur sinnvollsten Vorgehensweise. Nun stellt man sich seine Staffel aus mehreren Piloten zusammen, die mit fortschreitender Handlung



Der berühmte Flug durch den Todesstern-Graben gehört zu den schwersten Missionen



im wettbewerb

Rebel Assault	91
TIE-Fighter	85
X-WING (CD-ROM)	**78**
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77

Gegenüber dem alten Disketten-X-Wing verdient sich die CD-Version ein Ehrenpünktchen mehr; verfeinerter Grafik und Missionsballung sei Dank. Was Qualität und Design-Feinschliff der Kampagnen angeht, wird die Qualität des Nachfolgers TIE-Fighter aber nicht erreicht. Die Wing-Commander-Serie kann mit der reizvollen Mehrspieler-Option der Armada-Episode noch mithalten; wir warten indes gespannt auf Wing Commander 3. Star Crusader hinkt grafisch leicht hinterher, doch die abwechslungsreiche Handlung macht Gameteks Beitrag zu einer echten Alternative. Das grafisch beste Star-Wars-Spiel ist und bleibt Rebel Assault. Allerdings rücken hier die Simulations-Aspekte in den Hintergrund; es wird »nur« geballert.





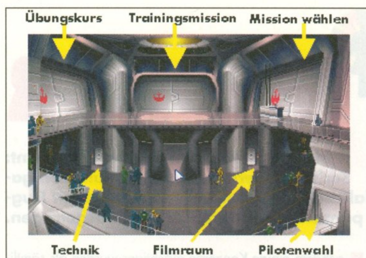
Dank des mitgelieferten Piloten dürfen Sie alle Zwischenanimationen sehen, ohne die entsprechende Kampagne gespielt zu haben

immer besser fliegen – falls sie nicht abgeschossen werden.

Im Weltraum tauchen meistens sofort nach dem Hypersprung die ersten Gegner auf und machen Ihnen das Leben zur Hölle. Ständiges hin- und herschalten der Energie zwischen Antrieb, Lasern und Schutzschirmen ist nötig, um den Raumjäger optimal zu nutzen. Radarschirme und ein Multi-Funktions-Display unterstützen Sie beim Anvisieren der gefährlichsten Gegner. Mittels mehrerer Tastaturkommandos befehlen Sie den Flügelmännern, Sie zu unterstützen, bestimmte Raumschiffe anzugreifen oder den Rückzug anzutreten, wenn das Imperium Ihnen den X-Flügler unterm Hintern wegzuschießen droht.

Wieder heil an Bord eines Rebellenkreuzers zurückgekehrt, wird der Erfolg der Mission beurteilt oder analysiert, warum man gescheitert ist. Nur wenn alle Missionsziele geschafft sind, darf man mit dem nächsten Einsatz fortfahren; eine verzweigende Handlung à la »Wing Commander« oder »Star Crusader« gibt es somit nicht. Die Zusatzmissionen enthalten zwar stellenweise mehrere Möglichkeiten, welchen Einsatz Sie wählen, doch hat diese Entscheidung keinen Einfluß auf den Ausgang einer Kampagne.

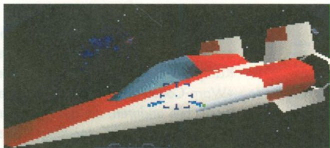
Die Möglichkeiten des CD-ROMs wurden nur beschränkt ausgenutzt. Neben etwas Sprachausgabe bei den Missionsbesprechungen werden jetzt alle Raumschiffe mit Gouraud-Shading weicher und realistischer gezeigt. Die Folge ist eine ähnliche Grafikqualität wie bei TIE-Fighter. Zusätzliche Objekte oder neue Animationen sucht man dagegen

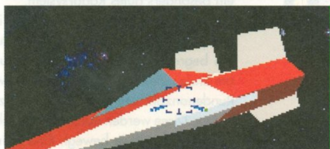


Von der Haupthalle aus gelangt man in die sechs Untermenüs

vergeblich. Dafür ist der Rechenaufwand leicht gestiegen, so daß 386er-Besitzer die volle Detailpracht von vornherein vergessen können.

Trotz eines automatischen Schleudersitzes ist die Gefahr groß, daß Ihr Pilot bei einem Einsatz ums Leben kommt oder gefangen wird. In diesem Fall darf man zwar weiterspielen, doch alle Punkte und Orden werden abgezogen. Eine Backup-Funktion wie in TIE-Fighter gibt es nicht, so daß Sie die Piloten-Datei von Hand kopieren müssen. Auf diese Art und Weise läßt sich mit dem vorgefertigten Superpiloten aber von Beginn an eine schlagkräftige Staffel hinmogeln. fs)





Der Vergleich zwischen der alten und der neuen Grafik: Oben sehen Sie das Gouraud-Shading der CD-Version in Aktion; darunter ein Bild aus der alten Disketten-Version.

florian stangl



Als alter X-Wing-Fan war ich vor ein paar Wochen von TIE-Fighter begeistert, bei dem eigentlich alle Schwachpunkte des Vorgängers X-Wing ausgebessert wurden. Die Ankündigung einer durchgestylten CD-ROM-Version von X-Wing ließ daher das Spieler-Herz in freudiger Erwartung höher schlagen.

Schön ist, daß die Grafik mittels Gouraud-Shading dem TIE-Fighter-Standard angeglichen wurde – kein Quantensprung, aber ein gefälliger Hyperhüpfer. Auch die von General Dodonna gesprochenen Mission-Briefings sind eine witzige Ergänzung.

Nach knapp eineinhalb Jahren hätte ich aber schon erwartet, daß die ärgerlich knappen Infos zu den X-Wing-Missionen etwas ausgeweitet werden, wie es bei den Zusatzdisketten und den sechs neuen Missionen ja geschehen ist. So bleibt dem Einsteiger bei den ersten drei Kampagnen nur das frustige Ausprobieren und Herumspielen, bis er weiß, in welcher Reihenfolge er seine Gegner angreifen muß, um die Mission zu schaffen.

Die sechs nagelneuen Einsätze reißen auch nicht vom Hocker. Es gibt nichts, was nicht schon in ähnlicher Form in den anderen rund 120 Missionen aufgetaucht war.

X-Wing Collector's CD-ROM

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig; (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr Gut

Freies RAM: min. 530 KByte + 2 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

CD-Belegung: ca. 75 MByte

Besonderheiten: Verbesserte Grafik und mehr Sprachausgabe gegenüber Diskettenversion. Enthält sechs neue Missionen sowie »Imperial Pursuit« und »B-Wing«.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.





ZEPHYR

Mehr Action als im Europa-Parlament: Sechs Konzerne streiten sich um den galaktischen Markt. Die Fehde wird mit Flugpanzern in düsteren Arenen ausgetragen.



Die haben wir in die Ecke gedrängt: Gleich ist es aus, Freunde!

Nachdem einige Konzerne mächtiger wurden als sämtliche Regierungen, kam man auf eine gar aufgeweckte Idee: Anstatt die Welt in noch größere Unordnung zu stürzen, könnte man doch einfach Arenakämpfe abhalten. Nicht mit Gladiatoren, versteht sich, sondern mit hochgerüsteten Flugpanzern. Gesagt, getan: Einmal im Jahr finden seitdem die Wettspiele der »Zephyr«-Piloten statt. Der Gewinner bringt seinem Sponsor gewaltige Marktvorteile ein, schließlich wollen die Menschen nichts kaufen, was von einem »Verlierer« produziert wird.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von sechs Konzernen. Jeder hat einen etwas anderen Kampfpanzer: Die Maschinen der »Warp-Corporation« sind z.B. schneller als alle anderen, die des Megakonzerns »New World Computing« haben ein besonders gutes Radarsystem.



In der Wasserwelt trifft man vor allem auf Minen

Gleich danach geht es in die Kampfarena, einem durch hohe Mauern begrenzten Areal. Wichtig ist nur, am Ende einer vorgegebenen Zeit bzw. Rundenanzahl am meisten Punkte zu haben. Diese werden durch das Abballern von allem erzielt, was sich irgendwie bewegt. Eine kleine Karte rechts unten zeigt die Umgebung und alle beweglichen Objekte an. Links unten wird der Zustand der eigenen Schilde begutachtet, der sich bei Beschuß schnell verschlechtert. Zur Wehr setzt man sich mit Kanonen und einer limitierten Anzahl von Raketen. Durch das Aufsammeln von herumliegenden Extras wie z.B. »Pulse Cannons« oder »Nuke Missiles« verbessert sich die eigene Zerstörungskraft. Weitere Accessoires sind Batterie-Ladungen oder Zielsuch-Upgrades.

Am Ende eines Durchgangs erhält der Spieler eine Statistik und die erzielten Punkte angezeigt. Hat er gewonnen, darf er zur nächsten der neun Welten düsen. Auf die anfängliche Arena folgt eine Wüstenwelt mit schießenden Masken, danach ein Unterwasser-Szenario mit Ballertauchern und Ramm-mich-Minen. Interessanterweise ist Zephyr bereits auf einem 50-MHz-Computer trotz abschaltbarer Details nahe zu unspielbar langsam, auf einem Pentium 90 hingegen zu schnell – vor allem bei »unlimitierter Frame-Rate«. Die Grafik präsentiert sich bunt, aber überladen und dadurch unübersichtlich. Ein netter Einfall ist das Steigen und Sinken: Extras lassen sich nur dann aufklauben, wenn Sie auf der richtigen Höhe schweben. Die Steuerung des Flugsargs erschwert sich dadurch aber beträchtlich. **(la)**

jörg langer

Sein Fahrzeug durch 3D-Grafiken steuern und herumballern - hat uns New World Computing da etwa ein weiteres »Quarantine« beschert? Schön wär's, bietet das Gametek-Produkt doch zumindest kurzfristig einigen Spielspaß. Zephyr hingegen schreckt von der ersten Minute an ab: Auf »normalen« Rechnern schleicht die Frame-Rate beängstigend dahin, folgt man aber der Pentium-Empfehlung auf der Packung, ist alles gleich eine Spur zu schnell – bäh!

Auch wenn die einzelnen Levels grafisch abwechslungsreich geraten sind, herrscht spielerisch das große Gähnen vor: Ballern, beschossen werden, ballern. Dabei kann man die eigenen Kanonenschüsse nicht sehen, und weiter entfernte Gegner werden nicht getroffen. Das Sportübertragungs-Ambiente kommt alles andere als toll rüber, die Wahl des Sponsoren ist uninteressant. Wer hirnlos in der Gegend herumknallen möchte, findet bessere Programme.



zephyr

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 6,7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
CD-Belegung: ca. 670 MByte

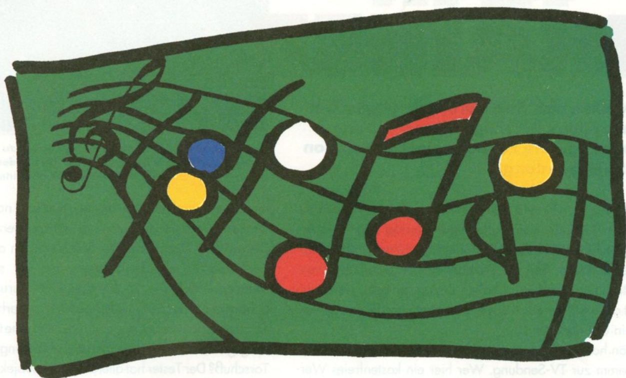
Besonderheiten: Sechs minimal verschiedene Fahrzeuge; Multi-Player-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und VGA.



Computer Peripheral Products

SONY



...Ihr Computer steht auf multimedialen Sound?

Ganz bestimmt. Und den bekommt er jetzt auch.

Mit der neuen CSS-B100 Speakerbox gibt es hochwertige Audio-Qualität endlich auch für die Computersysteme. Die CSS-B100 paßt unter alle Monitore bis zu 17". Dort sorgen das druckvolle 2-Wege-Baß-Reflex-System und der schaltbare Baß-Booster für einen klaren, tiefresonanten Sound, ohne jedoch die Vibrationen an den darüberstehenden Monitor abzugeben.

Die Anschlüsse für Mikrofon, Kopfhörer, aber auch Walkman, Camcorder u.v.m. sind an der Vorderseite leicht zu erreichen. Alle anderen für ein komplettes Computer-/Videosystem wichtigen Anschlüsse befinden sich auf der Rückseite.

Der CSS-B100 – für Multimedia mit sattem Klang.

Just call or fax:

0221-5966-973

0221-5966-8394

It's a Sony



DATA NEWS Hit Oktober 94

Sony Europa GmbH
Computer Peripheral Products
Hugo-Eckener-Str. 20
50829 Köln





RAN-TRAINER



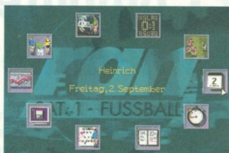


Und sage mal einer, CD-ROM-Produkte sind zu sehr auf schicke Aufmachung fixiert: Die Krumpelgrafik bei der Torszenen-Darstellung verursacht jeder VGA-Karte Sodbrennen.

Sie wollen sich Ihre Vorurteile gegenüber Lizenzspielen bestätigen lassen? Dann aber ran an die Fußballtrainer-Simulation zur SAT1-Sendung.

Für eines werden wir SAT1 immer dankbar sein: Um die ersten TV-Bilder vom Bundesliga-Samstag zu erhaschen, muß man nicht mehr den ARD-Oberschnarcher Heribert Faßbender ertragen. Seit der Privatsender für die entsprechenden Rechte einen obszön hohen Betrag hinlegte, sieht man zuerst auf SAT1, wie sich Bayer Uerdingen und Dynamo Dresden ein 0:0 abringen.

Obszön hoch mutet auch der Preis für »ran-Trainer« an, das Programm zur TV-Sendung. Wer hier ein kostenfreies Werbespiel erhoffte, verläßt den Softwareladen um etliche Illusionen und rund 130 Mark ärmer. Rein spielerisch haben Sie es mit einer Art »Bundesliga Manager light« zu tun: Als Coach des Profiklubs Ihrer Wahl sehen Sie sich irrsinnig spannende Waldlauf-Animationen an, um die Kondition Ihrer Kicker zu testen. Dann legt man das Trainingspensum fest und notiert im elektronischen Notizbuch, welchen Schäflein welche Leibesübungen zugemutet wurden. Das Programm ist nicht in der Lage, diese Vermerke selber ins entsprechende Menü zu schreiben. Schlimmer noch: Es gibt keinerlei Zahlenwerte über die Stärke Ihrer Spieler. Vor der Mannschaftsaufstellung blättert man also im Trainingsmenü nach, studiert seine Notizen und stellt nach der bewährten Formel »Pi mal Daumen« die glorreichen Elf auf.



Ich bin's, das Hauptmenü! Aber viel können Sie von hier aus nicht ausrichten...

Die größten Torchancen des Spiels werden als traurige Stolpersequenzen abgespult, gegen die der selige »Football Manager« auf dem C 64 eine Offenbarung war. Durch beharrlichen Tastendruck können Sie immerhin mitten in der Torchance das Geschehen einfrieren und eine taktische Anweisung geben: Notbremse oder Manndeckung? Steilpaß oder Torschuß? Der Tester hat allerdings das subjektive Gefühl, daß diese Pseudo-Entscheidungen den weiteren Ablauf nicht positiv beeinflussen.

Ein paar digitalisierte Grafiken und Sprachhäppchen aus der ran-Fernsehsendung bieten den Rahmen für die Ergebnis- und Tabellenübersicht – man ist ja schon für ein unscharfes Digi-Bild dankbar. **(hl)**



Betrachten Sie Ihre strammwadigen Ballkünstler beim Waldlauf, um dann von allen hilfreichen Anzeigen verlassen die Aufstellung festzulegen

heinrich lenhardt

Wow, der totale Griff in die Trash-Kiste! Indiskutabler als die Leistung von Berti Vogts, schmerzhafter als eine Jürgen-Kohler-Grätsche. Und statt der Frage »Wann pfeift der Schiri endlich ab?« bewegt uns hier nur die Suche nach dem Spielwitz. Trainingspensum bestimmen, eigenhändig im Notizbuch vermerken und die Spieler dann auf gut Glück aufstellen – das ist ja atemberaubend wenig. Gegen dieses morsche Designgerüst wirkt ein ausgereiftes Programm wie Ascons »Anstoss« geradezu akademisch genial.

»ran-Trainer« hat ein klitzekleines Problem: Es gibt nicht viel zu tun – und das, was man machen kann, ist in keinster Weise unterhaltsam. Peinlicherweise wimmelt es im selben Spielgenre nur so vor Alternativen: Es gibt einem zu denken, daß »ran-Trainer« weniger spielerische Finessen hat als Software 2000s allererster, vor rund fünf Jahren veröffentlichter »Bundesliga Manager«.

Das Potential der ran-Lizenz wird nur müde angekratzt: laienhafte Menüs und soviel Atmosphäre wie bei einer Beerdigung. Angesichts der wenigen Optionen ist die Bedienung geradezu sensationell verquer – wenn das mal nicht vor dem DFB-Kontrollausschuß landet...

ran-trainer

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Greenwood Entertainment
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belegung: ca. 35 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad wird durch die Mannschaftwahl bestimmt.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

18

Von Deutschlands führenden Fußballfans empfohlen:

Hattrick!



...ist wie ein direkt verwandelter Eckstoß

HATTRICK!–Die Fußball-Management-Simulation der 90er...

Kreativ **statt** amtlich

Spielbare Demo für PC und AMIGA gegen Einsendung von DM 6.– in Briefmarken



Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 • 52019 Aachen

IKARION

Telefon: (0241) 911 971
Telefax: (0241) 911 911



VID GRID

Windows-Tüfteleien müssen nicht in Solitaire-Trägheit ausarten. Wie wär's denn mit einem Videoclip-Puzzle samt dröhnendem Rocksound? Clips von Metallica & Co. werden unter Zeitdruck sortiert.



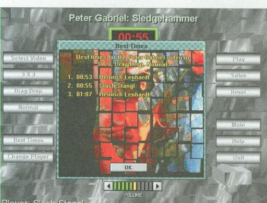
Peter Gabriel nimmt langsam Gestalt an: Nur noch wenige Puzzleteile sind am falschen Platz.

Ein Bild, das aus 5 x 5 gleichgroßen Puzzleteilen zusammengesetzt wird, setzen Sie im Nu zusammen. Ein bißchen probieren, ein wenig verschieben und schon sind die durcheinandergebrachten Einzelteile wieder zu einem harmonischen Gesamtmotiv vereint. Schweißausbrüche sind hingegen garantiert, wenn das Bild sich bewegt: Die Motive stehen nicht still, sondern sind ständig animiert. Die Steigerung dieser diabolischen Idee mündet in die Verwendung von Rock-Videoclips als Filmchen. Die bieten bekanntlich rasend schnelle Schnitte und sorgen neben Puzzleanspruch auch noch für deftigen Sound: Wenn Van Halen oder Metallica über die Soundkarte rauschen, dreht man die Lautstärke gleich ein bißchen höher.

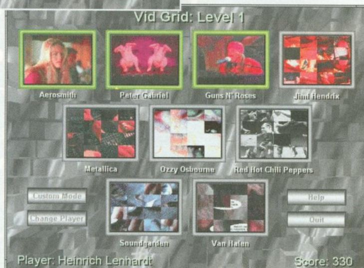
Die US-Firma Jasmine Multimedia hat zugegebenermaßen eine ebenso einfache wie simple Puzzleidee ausgegraben. Durch die Verwendung von neun digitalisierten Musikvideos als bewegliche Bildmotive wird aus dem schlichten Zeitvertreib aber ein echter Nervenkitzel. Just wenn man glaubt, sich halbwegs orientieren zu können (»Der Kopf des Schlagzeugers ist unter der Baßtrommel... also muß ich...«) sorgt ein abrupter Schnitt für neue Verwirrung (»Arrrg!«). Die Länge der einzelnen Songs diktiert zugleich das Zeitlimit: Wenn der Fade-Out einsetzt, sollten Sie rasch zu einem Ende kommen...

Vid Grid bietet digitalisierte Versionen von neun Musikvideos. Optisches Highlight ist die Effektorgie in Peter Gabriels »Sledgehammer«, längster Clip das rund neunminütige »November Rain« von Guns n'Roses. Aerosmith sind mit »Cryin'« vertreten, Metallica schrubben »Enter Sandman« runter und Ozzy Osbourne verkündet »No more Tears«. Der Oldie-Fan genießt »Are you experienced?« mit Jimi Hendrix, Soundgarden stimmen »Spoonman« an und die Red Hot Chilli Peppers steuern »Give it away« bei. Redaktionsliebling ist aber das clevere »Right now«-Video von Van Halen.

Diverse Schwierigkeitsgrade, Puzzlegrößen sowie ein Turniermodus mit Punktewertung und verschiedenen Levels lockern das lautstarke Getüftel auf. Die Musik wurde leider »nur« leicht rauschig digitalisiert und liegt nicht in Form von Audio-Tracks vor. **(hl)**



◀ In diesem Menü bestimmen Sie eine beliebige Spielvariante



Alle neun Videoclips lassen sich direkt anwählen

heinrich lenhardt

Das müssen Sie eigentlich gespielt haben, um es zu glauben: Eine idiotisch einfache Idee mausert sich durch den Austausch »Standbild gegen Videofilm« zur originellen Herausforderung. Vor allem Rock-Fans kommen bei der Wahl der Clips auf ihre Kosten: Wenn die Lieblings-Gitarrenriffs aus dem Lautsprecher knarzen, macht das Einzelteile-Verschieben umso mehr Spaß. Langfristig gesehen hat die Motivation bei Vid Grid gewisse Grenzen. Wenn man die Videos halbwegs auswendig kennt, wird die Sache gleich viel einfacher.

Mehr Clips mehr hätten ebensowenig geschadet wie ein paar anspruchsvollere Spielvarianten. So für zwischendurch ist das gewitzte Programm aber bestens geeignet.



vid grid

❑ 286 ■ 386/486 ❑ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Jasmine Multimedia
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 480 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Anzahl der Puzzleteile erstellbar. Turniermodus mit Bestenliste.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



DOPPELSPASS mit DOPPELPASS

DIE GANZE WELT DES FUßBALL-MANAGEMENTS JETZT IN DOPPELPASS VON ASCON. MIT „ANSTOSS“ MANAGEN UND TRAINIEREN SIE IHREN BUNDESLIGAVEREIN, UND MIT DER „WORLD CUP EDITION“ ALS BUNDES-BERTI DIE NATIONAL-MANNSCHAFT WÄHREND DER WM!

DAS IST KEINE BALLABGABE, DAS IST EIN DOPPELPASS, DER SITZT! MIT ANIMIERTEN SPIELEN UND MINUTIÖSEN SPIELKOMMENTAREN ZUM MITFIEBERN. MIT INDIVIDUELLEN MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN BIS HIN ZUR VERGABE VON TAKTISCHEN POSITIONEN, WIE Z.B. DES SPIELMACHERS, TAGESFORM DER SPIELER UND, UND, UND!

FÜR DIE WORLD CUP EDITION KOMMENTIERT MARCEL REIF LIVE AUF DER CD-ROM-VERSION !

Sports

ANSTOSS

ANSTOSS WORLD CUP EDITION

Formate:
PC CD-ROM
PC 3,5“
AMIGA
AMIGA AGA

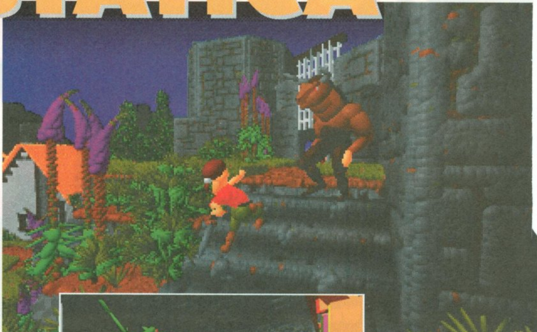
ASCON





ECSTATICA

Unser Dorf soll schöner werden – da stören nur noch die Monster in den Blumenbeeten. Mit viel Action und ein wenig Abenteuer löst unser Held das Rätsel eines mittelalterlichen Hexenfluchs.

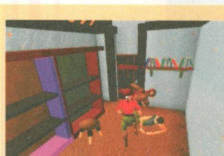


Mit dem Schwert steigen Ihre Chancen in den endlosen Kämpfen



Oops, wir wurden in einen Frosch verwandelt! Da werden selbst die Knirps-Trolle zu gefährlichen Gegnern.

Das ist ja mal wieder typisch: Ist der totale Schlamassel erst angerichtet und nichts mehr zu retten, wird heftig bereut. »Vielleicht hätten wir die Hexe doch nicht verbrennen sollen...« jammert der Vertreter des Klerus angesichts der Monster und Dämonen, die sein Dorf heimsuchen. Nun war die Verheizung von angeblichen Teufelsanbeterinnen im Mittelalter nichts Ungewöhnliches, doch mit solch gruseligen Nachwirkungen hat die Einwohnerschaft nicht gerechnet. Unser Held bzw. unsere Heldin (Gleichberechtigung per Menüwahl) ahnt freilich nichts Böses: Dürstend des Weges reitend, betritt man den kleinen, einsamen Ort. Doch statt kühlem Naß gibt's herbe Hiebe. Ein Unhold sichtlich unirdischer Herkunft mischt gerade einen braven Bewohner auf. Kaum hört er uns nahen, unterbricht er sein Tagewerk zwecks »Begrüßung«. So mögen wir unsere Action-Adventures: Kaum hat man drei Schritte gemacht, wird man schon von einem schweren Gegner verbretzelt.







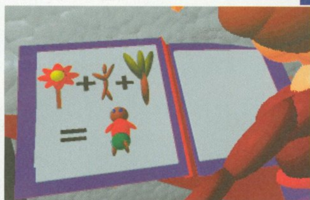
Nichts als Ärger mit dem Typ: Das Begrüßungsmonster folgt Ihnen auch in die Speisekammer.

»Ecstatica« stammt von Andrew Spencer. Der hat vor zehn Jahren »International Soccer« für den C 64 geschrieben, war dann irgendwie weg von der Computer-Bildfläche und feiert dieser Tage bei Psygnosis ein Comeback. Zwischendurch hat er sicher mal »Alone in the Dark« von Infogrames gespielt, denn Ecstatica sieht wie eine verschönerte Version dieses Klassikers aus. Die Spielwelt wird aus verschiedenen »Kameras« betrachtet; betritt unsere Figur einen bestimmten Bereich des Raums oder den Bildrand, wird umgeschaltet. In der Regel bekommt man das Geschehen dann aus einer anderen Kameraperspektive zu sehen; vom Effekt her mit den verschiedenen Einstellungen bei einem Film vergleichbar. Ecstatica bietet zwar wie das Vorbild nur die niedrige Standard-VGA-Auflösung, doch die geschmeidig animierten Figuren wirken weniger eckig. Spencer baut seine Akteure nicht aus spitzen Polygonen, sondern aus wohlgerundeten Ellipsen zusammen. Das Resultat ist eine butterweiche Animation, die den Spieler zumindest anfangs bei der Stange hält.

Vernünftig gesteuert werden kann nur per Tastatur. Nach kurzer Warmgreifphase erweist sich die Zehnerblock-Kontrolle

heinrich lenhardt

Meine Güte, was für ein schrecklicher Alptraum! Einen Moment dachte ich wirklich, daß Alone in the Dark 2 aus seiner Gruft zurückgekehrt ist...
Ecstatica spielt sich wie das Grusical von Infogrames, setzt auf ein ähnliches Grafiksystem – sogar die Tastatursteuerung kommt einem vertraut vor. Leider hat es auch ähnliche Macken: Zu viele fiese Action-Stellen, zu wenige intelligente Puzzles. Mangels Inventar wird das Handling mit den paar Gegenständen zur mittleren Tortur. Nicht mal das Weglaufen klappt ohne Haken: Will man während des Rennens die Richtung ändern, muß erst kurz stillgestanden werden. Da freut sich das Monster... Die Angriffsmuster der Gegner wollen mühsam erlernt werden; dann mit auf Zehntelsekunden genau getimeten Ausweich- und Gegenschlag-Manövern arbeiten. Geraten wir nur minimal aus dem Rhythmus, folgt eine Trefferlawine, bis man wieder zum Ducken kommt.
Ecstatica löst bei mir so einige Gefühlswallungen aus, doch freudige Ekstase ist nicht in Sicht. Frust und Neugier halten sich die Waage: Eigentlich würde ich's gerne spielen, aber alle zehn Minuten gibt es ein Nerv-Erlebnis. Isometrie-liebende Tough Guys können ihr Glück mal damit probieren, doch der klassische Adventure-Spieler halte sich von Ecstatica lieber fern.



Erste Aufgabe: Die Zutaten für dieses magische Rezept besorgen



Gut abgehangen: Der siegreiche Dickschädel gönnt unserem Helden etwas frische Luft.

aber als recht angenehm. Wir können uns zur Seite drehen, vor und zurück gehen sowie jeweils mit der linken oder rechten Hand zuschlagen bzw. etwaige Gegenstände aufnehmen und absetzen. Mit den Funktionstasten wechselt man zwischen den drei Bewegungsmodi gehen, rennen und schleichen; zu guter Letzt kann der Held den Kopf einziehen und sich kurz ducken. Diese Funktion werden wir oft bemühen müssen, denn die Betonung liegt ganz klar bei »Action«, das »Adventure« ist der kleinere Koalitionspartner. Von Anfang an stolpert man in ziemlich kräftige Gegner. Ohne eine gute Mischung aus Geschick, Timing und Glück überleben Sie kaum die ersten paar Bilder. Schlagen, ducken und wenn man einige Mal unversehrt diese Kombination anbringen konnte, gleich speichern.

Daß man von den Puzzles keine Wunderdinge erwarten sollte, macht das Fehlen eines Inventars deutlich. Sie können lediglich zwei Gegenstände gleichzeitig mit sich rumschleppen; einen in der linken, einen in der rechten Hand. Also muß man Objekte ständig irgendwo deponieren, dann wieder suchen, ausprobieren und sich womöglich verirren – Automapping gibt's nicht. Oder Sie laufen vorher in ein neues Monster und erleben ohnehin den nächsten Bildwechsel nicht – höchst motivierend.



Hier agiert eine weibliche Spielfigur, aber die Geschlechterwahl hat keine spielerische Auswirkungen

Sofern man die schweren Kämpfe übersteht, gibt es bei Ecstatica einiges zu entdecken. Rund ums Dorf liegen Wald, Wiesen und ein Schloß; die einzelnen Gebäude in der Ortschaft können betreten werden. Hier eine Leiter, da eine Treppe ins Dungeon und in der Kirche baumelt der Priester an einem Strick von der Decke. Für schaurige Atmosphäre sorgt auch die englische Sprachausgabe aller Darsteller; die Bösewichte klingen richtig schön brummlig. Damit's keine Verständnisprobleme gibt, dürfen Sie deutsche Untertitel zuschalten. **(hl)**



Die wechselnden Kameraeinstellungen sorgen für einfallsreiche 3D-Perspektiven



im wettbewerb

Alle Spiele in dieser Auflistung haben eines gemeinsam: Sie setzen auf die isometrische »schräg-von-oben-Perspektive«, die zur Zeit eine Renaissance feiert. Das vorzügliche Battle Bugs gehört in den Denk/Strategie-Bereich; alle anderen Titel sind Action-Abenteuer. Wie man dieses Genre technisch und spielerisch weiterentwickeln kann, zeigt das originelle »Little Big Adventure«. Dem etwas stoffeligen Heimdall 2 ist das neue Werk von Andrew Spencer aber vorzuziehen.

Battle Bugs	83
Little Big Adventure	82
Alone in the Dark 2	77
ECSTATICA	**69**
Heimdall 2	65



ecstatica

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (mit englischer Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: je nach Installation 1 bis 90 MByte
CD-Belegung: ca. 95 MByte

Besonderheiten: Spielstand jederzeit speicherbar

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



UNIVERSE

Die neuen Leiden des jungen Boris: Auch in einer Parallel-Dimension ist man nicht vor schlechten Adventures sicher.



Liebhaber von Untermenüs sind entzückt: Der Klick auf »benutzen« beschert uns acht weitere Icons.

Die Hintergrundstory vom gemütlichen Großvater, der sich als verrückter Erfinder entpuppt, gehört zu den Standard-Repertoires der Spielegeschichte. Schon Mitte der 80er Jahre bei »Tass Times in Tone Town« entschwand der unvorsichtige Jungheld durch Opas Bastelei in eine bizarre Parallelwelt. Weil sich durch diesen Kniff der angenehm schnelle Wechsel in eine fremde Spielwelt durchziehen läßt, hat auch Core Design einen Tüftel-Greis für seinen Helden Boris Verne parat. Der Knabe soll eigentlich nur großväterliche Post überbringen, doch dabei probiert er die Alpha-Version eines Dimensionsfalters aus. Urplötzlich steht Boris unter einem fremden Sternenhimmel – warum kann sich Opa auch nicht mit harmloseren Hobbys wie Briefmarkensammeln abgeben? Der unwirtliche Begrüßungs-Asteroid ist das Auftaktbild für »Universe«, dem neuen Adventure-Versuch von Core. Vor knapp zwei Jahren bei »Curse of Enchantia« sorgten verschachtelte Icon-Kolonien und das Verzichten auf jegliche Texteinblendungen für Verdruß. Universe ist mitteilungsfreudiger; verschiedene kleine Beschreibungen würzen die Atmosphäre etwas – und das sogar in tadellosem Deutsch.



Für Gegenstände im Inventar gibt es kurze Beschreibungen

Die Bedienung ist weniger entzückend. Am unteren Bildrand tauchen grobschlächtige Icons auf, die einzelne Verben repräsentieren. Klicken Sie das »benutzen«-Symbol an, folgt ein Submenü mit acht weiteren Icons für bestimmte Aktionen wie »springen«, »ziehen« oder »drücken«. Die rechte Maustaste wird fürs Aufrufen der Hauptmenüleiste genutzt; mit links fummelt man sich durch die Verzweigungen: Klick auf »benutzen«, Klick auf »drücken«, Klick auf das Objekt, mit dem wir diese Aktion ausführen wollen – es entbehrt nicht einer gewissen Umständlichkeit. Die Story ist ein klarer Fall von Science-fiction: In der Parallel-Dimension vom Dienst trifft man auf verschiedene Welten. Bei Sprüngen oder Angriffen auf böse Buben müssen Sie gutes Timing beweisen – und angesichts der Puzzles einen Hang zum Masochismus. Auch offensichtlich logische Aktionen werden lapidar mit »das geht nicht« kommentiert. **(hl)**

heinrich lenhardt

Das Universum ist ebenso unendlich wie der Leidensweg von Core Design auf der Suche nach einem guten Adventure. Der Katastrophenfaktor von Curse of Enchantia war bekanntlich noch etwas höher, aber allzuviel haben die Briten in den letzten zwei Jahren nicht dazugelernt.

Umständliche Bedienung, öde Puzzles und unfaire Stellen mit Ausprobier-Nötigung gehören nicht gerade zu den Tugenden, die einen Abenteurer erfreuen. Die Story ist ausgelaugt und reißt kaum mit; konstant verwaschene Bilder lassen die Grafik veraltet wirken. Das wird doch nicht daran liegen, daß es sich bei Universe um eine Amiga-Umsetzung handelt?

Es gibt Adventures, durch die man sich schwungvoll spielt; bei diesem Ödwerk muß ich mich regelrecht quälen. Angesichts von schmucken Neuheiten wie »Kyrandia 3« bekommt Universe eine unangenehm sharewarige Ausstrahlung.

universe

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Inoffizieller Nachfolger zu »Curse of Enchantia«.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

39

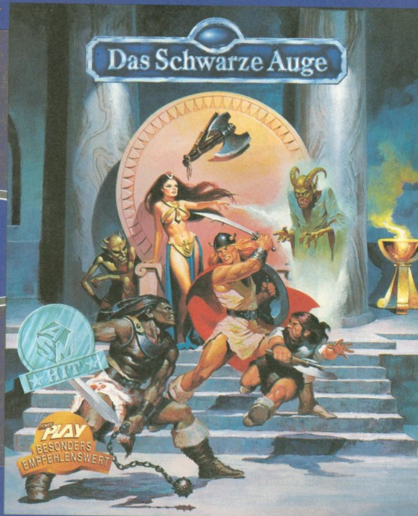
JETZT ERHÄLTLICH!!

STERNENSCHWEIF

für CD-ROM!!

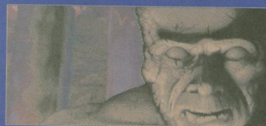
Sternenschweif für PC, CD-ROM bietet:

- 2 CD-ROMs voll mit Grafik und Audiodaten
- ca. 10 Minuten filmähnliche Sequenzen
- 38 Soundtracks in CD-Stereo-Qualität



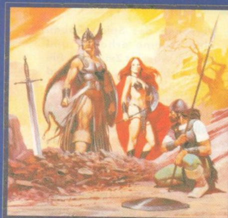
Sternenschweif für PC, CD-ROM bietet:

- umfangreiche Grafik auf höchstem Niveau
- Sprachausgabe und digitalisierte Soundeffekte
- nicht-linearer, veränderlicher Spielablauf









DIE SCHICKSALSKLINGE noch erhältlich!!

auf Disk oder CD-ROM

WEITERHIN ERHÄLTLICH:

Lösungsbuch
Speech-Pack (Disks)
Poster
Sternenschweif Best Of Audio-CD
T-Shirt

Sie erreichen uns:

Hotline 07431-54323

Mailbox: 07431-54326



FANPRO

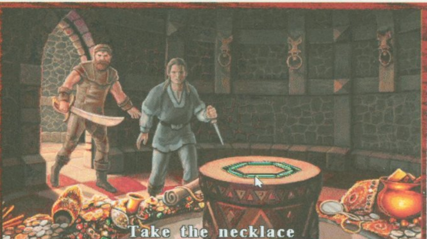
unter Lizenz von Schmidt Spiel + Freizeit

STERNENSCHWEIF & DIE SCHICKSALSKLINGE sind überall im guten Fachhandel erhältlich



DEATH GATE

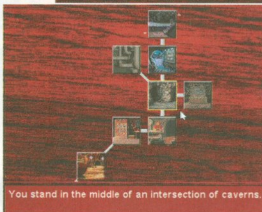
Legend legt los: Das neue Adventure der Kultfirma um Bob Bates bietet Grafik und Puzzles auf hohem Niveau. Dank Anklick-Bedienung nicht nur ein Fall für Freaks.





Ein einziger Spielzug bleibt uns, um die beiden Assassinen abzuwehren

Jahrtausende lang waren Ihre Vorfahren im tödlichen »Labyrinth« eingesperrt, verbannt von den mächtigen Sagrans. Diese teilten einst das Land in fünf Reiche auf, zwischen denen nur über das »Death Gate« gewechselt werden kann: Neben dem Labyrinth gibt es die Welten des Feuers, des Gesteins, der Luft und der Erde. Nun aber führt Ihr mächtiger Vater immer größere Teile seiner Untertanen nach draußen und bereitet einen Krieg gegen die Unterdrücker vor. Sie bilden als sein magiebegabter Sprößling die Vorhut und haben die Aufgabe, vier fehlende Siegel heranzuschaffen, um die Welten wieder zu vereinigen. Mit dem väterlichen Drachenschiff gelangen Sie zur ersten Welt Arianus. Auf deren fliegenden Inseln bekriegen die Menschen die Elfen, welche ihrerseits die Zwerge unterdrücken. Außerdem treibt eine geheimnisvolle Bruderschaft ihr Unwesen, mit der Sie schon bald Bekanntschaft schließen werden.





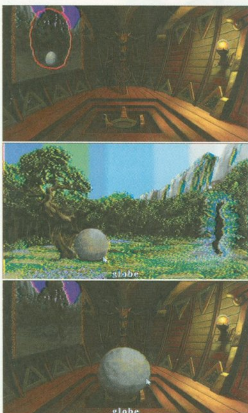


Mit der komfortablen Karte kommt man schnell zum Ziel

Death Gate ist im Stil der alten Textadventures gehalten, wird aber trotzdem vollständig per Maus gesteuert. Den Hauptteil des Bildschirms nimmt die jeweilige Raumgrafik ein, darunter befinden sich das Inventar sowie vier Bedienungs-Icons. Links vom Bild stehen einige wenige Verben, welche die Texteingabe ersetzen: Man klickt einfach auf einen im Bild zu sehenden Gegenstand oder Charakter (z.B. »Dragon«), worauf unten im Bild die Phrase »Talk to the Dragon« erscheint. Wollen Sie nicht mit dem Drachen sprechen, sondern ihn angreifen, zeigen Sie nun einfach auf das Wort »attack«, das bei Anklicken des Flügelwesens zusätzlich erschienen ist. Sie können dem Drachen aber auch mit zwei Klicks einen Gegenstand geben oder einen Zauber auf ihn anwenden. Die Möglichkeiten sind also sehr umfangreich, ohne daß man in ellenlangen Wörterlisten herumsuchen müßte.

Zaubern kann unser Held Haplo jederzeit, ohne Magiepunkte-Verbrauch und mit so ziemlich allem zum Ziel, was im Bild oder Inventar sichtbar ist – sich selbst eingeschlossen. Spätestens bei der Magie fällt auf, daß man vom Programm nie ein schnödes »Das geht nicht!« als Rückmeldung bekommt: Außer bei völlig unsinnigen Aktionen erhalten Sie grundsätzlich eine Begründung, weshalb etwas nicht funktioniert. Im Laufe des Spiels lernen Sie viele neue





Die Steuerkugel fehlt! Per Zauberspruch wird das Gemälde betreten, die Kugel herausgeschoben und so das Schiff startklar gemacht.

jörg langer

Death Gate bietet alles, was ein modernes Adventure braucht: Einfache Bedienung, komfortables Automapping, schön gezeichnete Grafiken, orchestrale Musikbegleitung und logische Puzzles.
Vor allem die spannende Handlung fesselt mit ihren zahlreichen Wendungen an den Bildschirm; noch dazu vermittelt sie dezent etwas Moral, ohne daß dies aufgesetzt oder störend wirkt.
Die extrem umfangreichen Texte sind mit feinem Humor geschrieben – und werden fast vollständig vorgelesen: Alle Personen des Spiels haben eine Stimme erhalten und labern, was das Zeug hält. Die Lippenbewegungen sind dabei übrigens absolut synchron zur Sprachausgabe.
Um Death Gate zu genießen, sollten Sie angesichts der häufigen Gespräche und vielen Bücher gut Englisch können. Zudem sind einige der Puzzles sehr schwer – niemals aber unfair. Für mich ist Death Gate der Beweis, daß die »guten alten« Textadventures noch nicht tot sind – auch wenn bei diesem Spiel kein einziges Wort eingetippt wird.

KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

Titel	
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alone in the Dark 2	**L - -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Beneath a Steel sky	**(L P) -**
Betrayal at Krondor	L - -
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	(L P) -
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Dark Sun - Shattered Lands	**L P -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	L P -
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flashback	**L P -**
Flies - Attack on Earth	(L P) -
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Gabriel Knight	**(L P) -**
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	L - -
Inca 2 - Wiracocha	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Innocent until caught	**(L P) -**
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	L - -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L P -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	(L P) -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Police Quest 4	**L - -**
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Prince of Persia 2	**L P -**
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Quest for Glory 4	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Ravenloft - Strahds Pos.	**L P -**
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	(L P) -
Return to Zork	(L P) -
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	(L P) -
Savage Empire The	- - A
Schatz am Silbersee der	(L P) -
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	L P -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites	**L - -**
Storm Across Europe	- - A
Summoning the	**L P -**
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L P -**
Ultima 8 - Pagan	**L P -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **DIE SIEDLER** PC 3.5" dV 84.95

2 **REBEL ASSAULT** PC CD dV 89.95

3 **BUNDESL. MAN. 3** PC 3.5" dV 94.95

die weiteren Plätze	PC 3.5"	CD-ROM
4. DAS SCHWARZE AUGE 2 dV	84.95	
5. TIE FIGHTER dV	104.95	
6. WING COMMANDER ARMADA dA	79.95	94.95
7. SYSTEM SHOCK dA	89.95	
8. COLONIZATION dV	99.95	
9. SAM & MAX - HIT THE ROAD dV	94.95	104.95
10. BATTLE ISLE 2 dV	84.95	89.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

1194 big four dV	64.95
1194 blue force dV	84.95
1194 death or glory dV	109.95
1194 disney's aladdin dA	59.95
1194 hokum ka-50 dA	69.95
1194 international tennis open dA	59.95
1194 nascar racing dA	89.95
1194 powerslide dA	84.95
1194 we're back dA	84.95

IBM-PC CD-ROM

1194 a hard days night (oem) US	59.95
1194 al qadim US	69.95
1194 armoured assasin dA	94.95
1194 creature shock dA	94.95
1194 dragon's lair 2 dA	84.95
1194 heimdall 2 dA	74.95
1194 international tennis open dA	89.95
1194 kings quest collection US	94.95
1194 kyrandia 3-malcom's rev. dA	99.95
1194 legend of xanth US	74.95
1194 multimedia spezial dA	12.95
1194 nascar racing dA	89.95
1194 os/2 2.11 30-tage-test dV	14.95
1194 police quest 4 US	94.95
1194 powerslide dA	84.95
1194 quantum gate (oem) US	54.95
1194 shell atlas deutschland dV	89.95
1194 space ace dV	84.95
1194 space quest collection US	94.95
1194 virtual valerie 2 US	79.95
1194 vitruoso dA	84.95
1194 world cup 94 dA	64.95
1194 wrath of the gods US	114.95
0195 eleventh hour dA	109.95
0195 iron assault dA	99.95
0195 lost eden dA	94.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
eye of the beholder 1 dV	39.95
fantasy pack US	14.95
indiana jones 3 (vga) dV	39.95
jack nicklaus golf dA	24.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
monkey island 1 dV	39.95
pacific strike - speech pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
space crusade dA	19.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten

mo. - fr. 9^{00} - 17^{00}

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay pc dA	149.95
akt.-boxen aerospace 2x15 watt	79.95
aktiv-boxen sbc 600 2x5 watt	49.95
aktiv-boxen sbc 610 2x10 watt	79.95
aktiv-boxen sbc 620 2x20 watt	89.95
aktiv-boxen sbc 630 2x35 watt	179.95
aktiv-boxen sbc 660 2x50 watt	249.95
aktiv-boxen-system sbc 650 50w	199.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	29.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick jetfighter sv 126 dV	24.95
joystick junior sv 119 dV	7.95
joystick pc comm.+soft sv 207 dA	49.95
joystick pc topstar sv 227 dA	39.95
joystick qj 1 turbo sv 121 dV	12.95
joystick qj m6 analog sv202 dA	19.95
joystick superboard sv 125 dV	34.95
maus pad sv 707 dV	4.95
maus transparent sv 712 dA	44.95
verlängerung 9 pol. sub d US	9.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster awe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd-rom mitsumi + controller dV	259.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
battle bugs dV	69.95
big sea dV	69.95
body blows dA	59.95
break thru dA	49.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	94.95
colonization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
cool spot dA	54.95
erben der erde dV	89.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
fifa international soccer dV	84.95
flugsim. 5 scen. düsseldorf dV	59.95
gabriel knight dV	74.95
grandest fleet dA	74.95
hannibal dV	89.95
hanse "die expedition" dV	44.95
hattrick (bundesligamanager 3) dV	94.95
heimdall 2 dV	89.95
horde dV	74.95
hurra deutschland dV	74.95
inca 2 dV	94.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	84.95
king's quest 6 dV	79.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
lollypop dA	79.95
magic of endoria dV	89.95
master of orion dA	94.95
micro machines dA	59.95
might & magic 4 dV	89.95
might & magic 5 dV	94.95
monkey island 2 dV	54.95
outpost dV	74.95
pacific strike dA	89.95
patrizier dV	74.95
peter pan dV	69.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
pizza connection dA	94.95
police quest 4 dV	74.95
pools of darkness dV	89.95
privateer dA	94.95
quest for knowledge dV	74.95
ravenloft dV	89.95
rings of medusa gold dA	89.95
robinson's requiem dV	74.95
rüsselsheim dV	74.95
sabre team dA	69.95
sam & max - hit the road dV	94.95
schwarze auge 2-sternens. dV	84.95
schwarze auge das dV	84.95
scooters zauberschloß dV	74.95
siedler die dV	84.95
sim city 2000 dV	94.95
sim classics dV	74.95
sim life dV	94.95
star crusader dA	74.95
star trek 2 dV	89.95
syndicate dV	84.95
system shock dA	89.95
theme park dV	89.95
tie fighter dV	104.95
u f o - enemy unknown dA	99.95
ultima 8 - pagan dV	89.95
wing commander armada dA	79.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
zool 2 dA	64.95

IBM-PC CD-ROM

201 games 4 you	9.95
202 games special	9.95
anstoss + world cup ed. dV	94.95
battle isle 2 dV	89.95
battle isle 2-erbe des titan dV	54.95
black gold dV	24.95
burning steel 2 dV	89.95
cdv monats-cd 09/94 dV	29.95
cdv monats-cd 10/94 dV	29.95
central intelligence dA	89.95
comanche mit mission 1 & 2 dV	109.95
crime time dV	24.95
crown dV	24.95
depth dwellers dA	49.95
desert strike dA	74.95
doom 2 dV	94.95
dragon's lair dV	84.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	99.95
falcon gold dA	99.95
fifa soccer dA	79.95
german only vol.2 dV	29.95
hidden below dA	74.95
hurra deutschland dV	74.95
lands of lore dV	94.95
laser squad dA	29.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
lernen mit spiel und spaß dV	29.95
logical dV	24.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
maniac mansion 2 dV	104.95
media home dV	39.95
microprose sid meier edition dA	64.95
multimedia power cd dV	29.95
myst dA	124.95
nhl hockey 95 dA	94.95
outpost dV	94.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pga tour golf 486 dA	114.95
pinball dreams deluxe dA	84.95
privateer & strike com. dA	109.95
quest for knowledge dV	74.95
rebel assault dV	89.95
return of medusa dV	24.95
rock'n roll dV	24.95
rolling ronny dV	24.95
sam & max dV	104.95
schwarze auge das dV	74.95
sensible soccer limited edi. dA	44.95
sherlock holmes 1 dV	114.95
simon the sorcerer dV	94.95
soul crystal dV	24.95
star control 1 & 2 dA	39.95
street rod dV	24.95
strip poker 1 dV	39.95
subwar 2050 inkl. missions dA	99.95
summer & winter challenge dA	39.95
super soccer dV	24.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dA	104.95
theme park dV	94.95
tiebreak dA	24.95
toooor! dV	69.95
transarctica dA	34.95
tz strip black jack dV	39.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	139.95
wing commander 1 & 2 deluxe dA	94.95
wing commander armada dA	94.95
winzer dV	24.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95
world of business dV	64.95
world of legend dA	39.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp ....

□ **Kundenmagazin (kostenlos)**
PP PG 0195

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

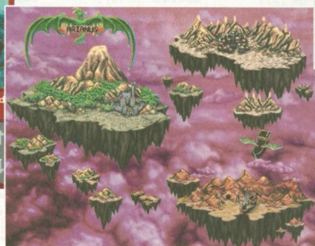
AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · VISA · DINERS CLUB INTERNATIONAL

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

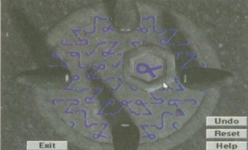




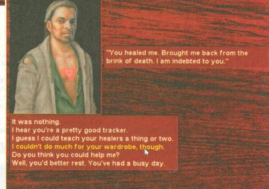
Mit dem treuen Hund an der Seite stellt sich Haplo seinem Erzfeind



Auf den Übersichtskarten fliegt man von Ort zu Ort



Eines der grafischen Puzzles von Death Gate



Gespräche werden in diesem Bildschirm geführt

Zaubersprüche, die dann in einem speziellen Bildschirm vorbereitet werden. Hartgesottene merken sich die nötigen Runen und setzen diese in Handarbeit zu einem Spruch zusammen, alle anderen wählen den gewünschten Zauber einfach aus einer Liste aus. Die Magie wird in Death Gate nie als omnipotentes Mittel oder »Deus ex Machina« eingesetzt: Auch beim Zaubern müssen die Gesetze von Physik und Logik beachtet werden. Besonders nette Effekte hat übrigens der »Possession«-Spruch: Mit seiner Hilfe schlüpfen Sie mehrmals in die Gestalt eines Hundes und sehen Ihre Umwelt folgerichtig nur noch in Grautönen. Dummerweise muß man gerade dann eine farblose Flüssigkeit identifizieren...

Die Puzzles von Death Gate sind anfänglich recht einfach, werden aber bald schwieriger und beruhen keinesfalls immer auf dem »Benutze A mit B«-System. Stattdessen müssen mal andere Charaktere manipuliert, mal die verstreichende Zeit einkalkuliert und zudem grafische Rätsel gelöst werden. Letztere bestehen aus der Manipulation von Objekten in einem eigenen Bildschirm; so ist beispielsweise ein Rohrbruch zu überbrücken. Grundsätzlich erhalten Sie indirekt alle Hinweise, wie ein Puzzle zu lösen sein könnte, aber natürlich nicht auf dem Servierteller: Erkennen und nutzen müssen Sie die Andeutungen schon selber.

Die Super-VGA-Grafik (die auf Wunsch auch in häßlicher VGA-Auflösung angezeigt wird) ist detailliert und schön gezeichnet. Zahlreiche Zwischenanimationen verwöhnen das Auge: So wird z.B. an jedes der im Spiel zu findenden Bücher erstmal herangezoomt, bevor Sie die Seiten durchblättern. Neben vielen Musikstücken und Soundeffekten ist vor allem die (auf Wunsch auch abschaltbare) Sprachausgabe erwähnenswert. Alle 40 Personen des Spiels wurden von geschulten englischen Sprechern gekonnt vertont.

Die Konversationen mit anderen Charakteren sind neben den Puzzles dann auch der Hauptbestandteil des Spiels: In einem speziellen Bildschirm wählen Sie Ihre Fragen und Antworten aus. Teilweise schließt sich Ihnen der Gesprächspartner nach der Unterhaltung an, um Sie einige Zeit zu unterstützen. Schnoddrigkeit oder Lügen können durchaus zum vorzeitigen Ende Ihrer Mission führen. In deren Verlauf lernen Sie die wahren Hintergründe des Labyrinths kennen, entlarven Ihren Vater als paranoiden Schlächter und liefern sich ein packendes Finale mit Ihrem Erzfeind, dem Drachen des Bösen. (la)



im wettbewerb

Im Gegensatz zum letzten Legend-Titel Companions of Xanth bietet Death Gate neben der spannenden Handlung auch stark verbesserte Technik sowie intelligente und anspruchsvolle Puzzles. Das schon etwas ältere Gateway 2, ebenfalls von Legend, ist für rätselhungrige Science-fiction-Fans sehr zu empfehlen, bietet aber noch das alte Eintipp-System. Für Einsteiger besser geeignet ist das witzige Kyrandia 3 von Westwood, das entfernt an die Lucasarts-Adventures erinnert. Broderbunds Multimedia-Schmuckstück Myst kommt ganz ohne Menüs und Texteingaben aus; es konzentriert sich auf mechanische und akustische Puzzles.

DEATH GATE	**82**
Kyrandia 3	80
Gateway 2	78
Myst	73
Companions of Xanth	63



death gate

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

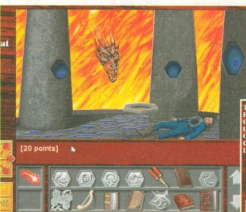
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Legend Entertainment
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; sehr viel
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 630 MByte

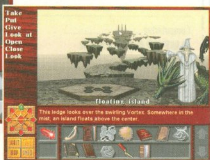
Besonderheiten: Umfangreiche Sprachausgabe, Undo-Funktion, Runenzauber-System.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Maus.





Das Finale – noch ist der Drache nicht besiegt



Dieses freundliche Paar hat uns gerade das Leben gerettet



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

Wir befinden uns im Jahre 1930

Sie erhalten 100.000 Dollar sowie ein riesiges

Land- und Seegebiet mit zahlreichen Städten

und Metropolen.

Jetzt haben Sie 100 Jahre Zeit: Bauen Sie ein

Transport-Imperium auf, und behaupten Sie sich als

Transport Tycoon!

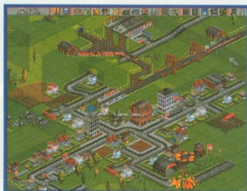
Bringen Sie die Dinge ins Rollen, und

erleben Sie wahre Größe mit Transport Tycoon!

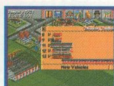
AB SOFORT ERHÄLTLICH











BRINGEN SIE DIE DINGE

TRANSPORT $ TYCOON



Entwicklung und Design

Chris Sawyer

INS ROLLEN

MICROPROSE



NOCTROPOLIS

Finstermann Flux befehligt eine Superschurken-Bande – und Sie werden mitten ins pralle Geschehen versetzt. Super VGA und Videomätzchen illustrieren das düstere Comic-Adventure.



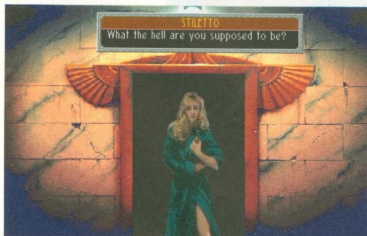

Im Dreieck sind alle Verben untergebracht, die Sie einsetzen dürfen

Sadistische Schufte wüten in Noctropolis City? Chaos und Anarchie, Terror auf den Straßen? Anruf genügt, Darksheer ist schon zur Stelle! Der Held vom Dienst, wie alle Vertreter seiner Zunft in ein ungebügeltes Karnevals-Cape gehüllt, macht mit bizarren Terrortypen kurzen Prozeß. Neulich erst hat er drei Erzfeinde besiegt und einbuchten lassen; die Bürger von Noctropolis sind entzückt. Da wird Darksheer melancholisch und sinniert über den Vorruhestand – freilich auf Druck eines bösen Verlagsleiters, dem die schwindende Auflagenzahl des Darksheer-Comichefts mißfällt. Damit die letzte Ausgabe einen runden Schluß bekommt, wird der Held vom Bürgermeister geehrt und zieht sich von der aktiven Schurkenbekämpfung zurück.

John Grey ist verstimmt: Darksheer war sein Lieblingscomic, Poster des Helden und dessen Begleiterin Stiletto zieren seine Bude. Beruflich versucht sich John als Inhaber eines Antiquariats, doch die Stapelhöhe der Rechnungen läßt auf schlechte Geschäfte schließen. In solch leeren Augenblicken macht das Schicksal gerne Dingdong: An der Tür steht ein unheimliches kleines Mädchen mit einem Päckchen vom Darksheer-Verlag. Unser John hat in einem Preisausschreiben gewonnen: Neben zwei ominösen Münzen enthält die Sendung eine neue Folge seines geliebten Comics. Nanu, ist Darksheer nicht eingestellt worden? Die Fortsetzung der Geschichte entpuppt sich jedenfalls als extrem bedrückend. Der Heros ist verschwunden; ganz nebenbei brach er das Herz von Stiletto, deren Gefühle er nicht erwiderte (klar, wer steht schon auf eine



Das Allround-Kommando »Use/Benutze« läßt sich nur auf Gegenstände im Inventar anwenden



Stiletto hat nach Darksheers Korb eine schwere Zeit durchgemacht. Können wir Sie zum Teamwork überreden?

heinrich lenhardt

Endlich kann man sich die lästigen Optikerbesuche für den Sehtest sparen: Wer bei Noctropolis alle Gegenstände auf Anhieb entdeckt, die in der düsteren Hintergrundgrafik versteckt sind, der muß schon einen echten Adlerblick haben.

Die futzeligen, schwer erkennbaren Objekte sind nicht der einzige Fluch bei diesem durchgestylten Adventure. Undurchsichtige Dialogwandlungen (frohes Raten!) und unbefriedigende Bedienung (»Use« wird's schon richten) lassen den Spieler zwischen Unterforderung und Frust hin und her rotieren. Schade um die angeschrammte Spielbarkeit, denn Story und Styling sind nicht von Pappe. Die düster-brutale Comicstory in Verbindung mit einigen starken Hintergrundbildern kann gefallen; auch die komplette Eindeutschung ist erfreulich. Lediglich die Musik wirkt etwas schläfrig.

Mit ein paar Nachbesserungen bei Puzzledesign und Bedienung hätte Noctropolis richtig schick werden können. So bleibt's beim Beiß-die-Zähne-zusammen-Adventure für Fans morbider Storys, die viel Geduld haben.

Bitte umblättern: Live am Bildschirm lesen Sie den Darksheer-Comic. Sprechblasen erscheinen durchs Anklicken einzelner Bilder.





im wettbewerb

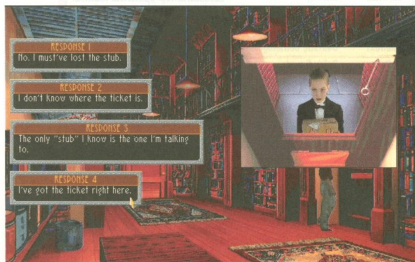
In der Abteilung »Grusel-Abenteuer« darf das schicke 7th Guest natürlich nicht fehlen – auch wenn sich hinter der edlen Aufmachung nur laue Denksportaufgaben verbergen. Eher subtil kommt der Thrill bei System Shock daher, Origins gehaltvollem SF-Action-Adventure. Superhero League of Hoboken beleuchtet das Heldentum von der heiteren Seite und bietet eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Daß man mit düster-gruseligen Adventure-Szenarien viel Unheil anrichten kann, bewies Cyberdreams nachhaltig mit seinem Schreckgespenst Darkseed. Da weiß man wieder, was man an Noctropolis hat...

System Shock	89
Super Hero League of Hoboken	70
7th Guest	62
NOCTROPOLIS	**58**
Darkseed	37

große, atemberaubend schöne Blondine mit einem tollen Job als Heldin vom Dienst?). Indes befreite der mysteriöse Flux diverse bizarre Schurken aus dem Gefängnis. Doch wer beschützt Noctropolis, nachdem Darksheer verschwunden ist? Nachdem wir die silberne Münze angefaßt haben, wird die Antwort klar: John Grey wird in die Comicwelt versetzt und muß dort die verwaiste Heldenrolle übernehmen.

Für Story und Aufmachung gewinnt Noctropolis schon mal einen Ehrenpunkt. Denn zu Beginn kann man zwei Darksheer-Comicbände auf dem Bildschirm nachlesen; höchst professionell gezeichnet und in typischer tougher Superhelden-Manier: ein bisserl Sex und viel Gewalt. Die »erwachsene« Ausrichtung hat Methode; Electronic Arts will mit diesem ernsten Comic-Trip keineswegs Computer-Kids ansprechen. Die gereifte Zielgruppe bekommt ein gut abgehangenes User-Interface serviert: Das Klicken der rechten Maustaste ruft ein Dreieck auf, das die ausgefallen (um nicht zu sagen »unübersichtlich«) arrangierten Verben enthält. Klicken Sie das Tätigkeitswort Ihres Begehrs an und dann den Gegenstand, auf den sich das Kommando bezieht – schon wird der Befehl ausgeführt.

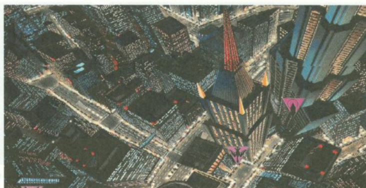
Dabei gibt es einige Vereinfachungen: Das »Use/Benutze«-Kommando läßt sich nur auf Gegenstände im Inventar anwenden. Details in der Hintergrundgrafik kann man allenfalls untersuchen, öffnen, verschieben oder gleich mitnehmen. Mit dem Menüpunkt »Travel« rufen Sie eine Stadtkarte von Noctropolis auf; durch Anklicken wird man sofort an den gewünschten Punkt transportiert. Die größtenteils düsteren Bilder animieren zum Griff an den Helligkeitsregler des Monitors, zumal viele Gegenstände sehr dezent untergebracht sind. Sprich: Leicht übersieht man ein wichtiges Objekt, weil der Cursor nicht warnend flackert, wenn inmitten der Hintergrundgrafik etwas Mitnehmbares ruht.





Jedes Bildchen repräsentiert ein anders Thema, zu dem Sie Ihr Gegenüber befragen können

Das eher gewöhnliche Spielprinzip wird neben der reizvollen Story von ein paar technischen Gags flankiert. Noctropolis bietet durchgehend Super-VGA-Grafik, was vor allem bei den Comic-Szenen bestens zur Geltung kommt. Die einzelnen Spielfiguren humpeln digitalisiert durch die Landschaft; das soll besonders realistisch aussehen, wirkt aber nicht allzu elegant. Besser gefallen die immer wieder eingestreuten Videoclips, die bei der deutschen Version komplett synchronisiert sein werden. Bei allen Dialogen sieht man statt schlichter Standbilder ein Video des Gesprächspartners. **(hl)**



Klicken Sie das gewünschte Ziel auf der Stadtkarte an

noctropolis

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 350 MByte

Besonderheiten: Inklusive digitalisiertem Comic zum Lesen am Bildschirm. Mitunter recht gewalttätig; nicht für Kinder geeignet.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



LOTHAR SUPER SOCCER

Noch ist nicht aller Matthäusse abend: In einem Remix des jüngsten Manchester-Programms von Krisalis feiert Libero Lothar sein Comeback.



Typisches Bayern-Abwehrverhalten: Einer liegt, zwei schlafen und Lothar kriegt eine Depression.



Mit deutschen Teams macht die Aufstellung mehr Spaß

Schlußpfiff. Bayern München ergurkte sich vor heimischer Kulisse ein 0:0 gegen den mauernden Gegner; das ganze Spiel war ein Langweiler. Wer ist jetzt der Retter des Sportreporters? Wer feuert auch nach dem müdesten Kick eine Salve tiefschürfender Analysen ab? Gebt das Mikrophon halt Lothar, dem Erfinder des rhetorischen Querpasses: »Daswarnatürlichsehrschwergegendiesengegnerundmirhättenunserechancenverwertemüsse…«.

Auf Computerbildschirmen kommt der Alt-Libero nicht ganz so flott zum Zuge. Das letztjährige Matthäus-Programm war ein konvertiertes Schlunz-Soccer von Ocean. Auch Lothar-Feinde waren sich einig: Das hat der Mann mit der Nr. 10 nicht verdient! Bomico, von schlechtem Gewissen geplagt, sorgt jetzt für eine weitere Matthäusierung. Als Grundlage fürs neue »Super Soccer« dient das in Ausgabe 10/94 getestete »Manchester United Premier League Champions«. Lediglich zwei Änderungen fallen ins Gewicht: Zum einen wurden alle Mannschaften und Spielernamen von der Bundes- bis zur Oberliga komplett eingedeutscht. Zum anderen wird das Geschehen nicht mehr flach aus der Vogelperspektive, sondern von schräg-oben gezeigt. Ähnlichkeiten zur Perspektive von »FIFA Soccer« sind sicher nicht unbeabsichtigt.

Der neue Lothar spielt sich trotz dieser kosmetischen Korrekturen genauso wie die Manchester-Vorlage. Das schnelle Action-Gekicke nutzt nur einen Feuerknopf aus; das Anbringen vollendeter Pässe und gut dosierter Schüsse ist entsprechend hakelig. Für die Langzeit-Motivation nicht unwichtig ist der Liga-Modus: Spielen Sie die Bundesliga oder eine selbstgeschnitzte Gruppe durch. Jeder Kicker hat bestimmte Stärken und Schwächen; Leistungsträger können durch Verletzungen und Sperr.en ausfallen. Neben der Joystick-Action ist deshalb auch ein wenig Trainer-Feinfühligkeit bei der Aufstellung gefragt. **(hl)**



Vorher – nachher: Das Vorbild Manchester United…



…und die neue Grafik-Perspektive bei Super-Lothar

heinrich lenhardt

Wir können es Bomico nicht verdenken: Um die Lothar-Lizenz auszuweiden, wird nach der letztjährigen Katastrophe jetzt ein (gottlob besseres) Programm nachgeschoben. Wer sich schon vor ein paar Wochen Manchester United League Champions zugelegt hat, der hüte sich vor dem Doppelkauf. Zwar ist die schräg-oben-Perspektive einen Hauch übersichtlicher, aber beim Spielablauf hat sich nichts geändert.

Recht kurzweilig kann es durchaus zugehen. An Torszenen herrscht kein Mangel, der Kick-and-Rush-Charme funktioniert ganz gut und zumindest kurzfristig hat man seinen Spaß. Trotz der Anbiederung an die FIFA-Perspektive kommt Lothar Zwo aber nicht an grafisches Niveau und Steuerungsvielfalt des großen Rivalen heran.

Für Matthäus-Verhältnisse ein ordentliches Programm. Gegenüber der englischen Version ist sogar eine Aufwertung drin: zwei Extrapünktchen für die neue Perspektive; ein weiteres für den Atmosphäre-Bonus dank deutscher Teams.



lothar matthäus super soccer

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Krisalis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Spielerisch identisch zu Manchester League Champions, aber mit deutschen Vereinen und neuer Grafik-Perspektive.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und Digital-Joystick.



Auf CD-ROM oder Diskette

Klasse statt Masse

Über 1000 Motive und Vorlagen

Die **Aktuelle Grafikbibliothek** erschlägt Sie nicht mit 10.000 ClipArts. Qualität und komfortables Handling sind angesagt: Prämierte Grafiker haben rund 1.000 Einzel-Motive und Gestaltungsmuster eigens für diese Kollektion geschaffen. Irren Sie nicht länger durch ClipArt-Labyrinthe um irgendwo ein Bildchen auszugraben, das irgendwie zu Ihrem Gestaltungsthema passen könnte. Holen Sie sich lieber aus der **Aktuellen Grafikbibliothek** genau das Sujet, das Sie wirklich brauchen.

So einfach geht´s: aus der Bilddatenbank mit der superkomfortablen Oberfläche oder aus dem praktischen Ringordner mit dem den reprofähigen (!) Vorlagen ziehen Sie sich heraus, was immer Sie wollen. Das ausgewählte Motiv kombinieren Sie mit raffinierten Stilelementen, kolorieren es nach Belieben oder zerlegen es!

Kreativität ohne Grenzen ist eine Sache, das praktische Handling eine andere: Die **Aktuelle Grafikbibliothek** garantiert beides: Motive und Muster, stilistisch perfekt, in einer Vielfalt sondersgleichen, Kombinationen und Bearbeitungsmöglichkeiten noch und noch. Und alles so organisiert, daß man schnell und unkompliziert zur perfekten Lösung kommt. Ob PC, Mac oder Amiga, ob Diskettenlaufwerk oder CD-ROM-Drive - die **Aktuelle Grafikbibliothek** paßt immer, bei voller Kompatibilität mit allen gängigen DTP-, Text- und Bildverarbeitungsprogrammen.

Also: nichts wie raus mit der Bestellung, damit schon Ihr nächstes Grafik-Projekt rundum Spaß macht. Damit Sie ungestresst ein tolles Ergebnis hinkriegen, Grafik-Design vom Feinsten eben!

AKTUELLE GRAFIK-BIBLIOTHEK

FÜR PC AMIGA APPLE MACINTOSH

CD ROM

Testen Sie zehn Tage lang ohne Risiko:

Praktischer Ringbuchordner im Format DIN A4, Grundausstattung rund 230 Seiten, einschließlich CD-ROM und GRATIS-Demodiskette.
Bestell-Nr.: 12200, DM 199,- zuzüglich Versandkosten. Wahlweise mit fünfzehn 3 1/2"-Disketten.



INTEREST-VERLAG
Fachverlag für Special Interest Publikationen und Anwendersoftware
Hofrat-Röhrer-Straße 7, D-86161 Augsburg
Tel. 08 21 / 56 07 - 0
Fax 08 21 / 56 07 - 299

JA, senden Sie mir sofort:

☐ Expl. **„Aktuelle Grafikbibliothek für PC, Amiga, Apple Macintosh"**
Ordner DIN A4, ca. 230 Seiten, CD-ROM mit über 1000 Grafiken, Gratis-Demodiskette, wahlweise

☐ fünfzehn 3,5"-Disketten, Bestell-Nr. 12200, DM 199,- zzgl. Versandkosten. Alle 2-3 Monate erhalten Sie Erweiterungen zum Grundwerk mit je ca. 70 Seiten (etwa 250 Grafiken), inkl. CD-ROM (wahlweise ca. fünf 3,5"-Disketten), zum Preis von DM 99,- (Abbestellung jederzeit möglich

- ☐ Bestell-Nr. 612200 DOS-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 712200 MAC-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 712250 AMIGA-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 512200 CD-ROM für Macintosh
- ☐ Bestell-Nr. 512250 CD-ROM für DOS und Amiga

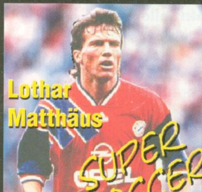
Meine Anschrift: IN19031

Firma: ____
Vorname, Nachname: ____
Funktion: ____
Telefon: ____
Straße, Haus-Nr.: ____
PLZ, Ort: ____

Bitte unterschreiben Sie hier Ihre Bestellung! Sie haben das Recht, Ihr gefordertes Werk innerhalb von 10 Tagen ab Lieferung an den INTERST-VERLAG GmbH, Hofrat-Röhrer-Str. 86161 Augsburg, zurückzusenden, wobei zur Fristwahrung das Datum der Absendung genügt. Sie kommen dadurch von allen Verpflichtungen aus der Bestellung frei.

Datum, Unterschrift

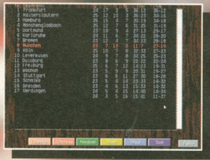
Neuer M



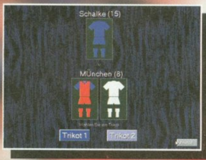
Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?
- Trainer- und Fußballstadien-Namen.
- Original Kartenregelung (z.B. 4 gelbe Karten = 1 Spiel gesperrt).
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.
- Isometrische 3D Ansicht.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.











RISE OF THE ROBOTS

Fließende Animationen in Super VGA, aber morsche Spielbarkeit: Das Prügelduell der Roboter setzt schnell Rost an.



Der Samurai-Roboter gibt uns ordentlich eins auf die Mütze

Weihnachtszeit – Roboterzeit. Nach »Earthsiege« und »One must fall« ist Mirages »Rise of the Robots« das dritte Programm in diesem Monat, das sich mit dem Duell verschiedener Blechrecken auseinandersetzt. Hier spielt mal wieder ein Superroboter verrückt, der sich ähnlich verwandeln kann wie Schwarzeneggers Kontrahent in »Terminator 2«. Er riegelt eine Firma systematisch ab, um mit weiteren Schrauben-Monstern die Weltherrschaft zu erringen. Der Spieler wird als Cyborg ausgesandt, um den sogenannten Supervisor zu vernichten.

Untermalt von brillanten Klängen des Queen-Gitarristen Brian May startet das Spiel an einem Terminal innerhalb der Firma. Sie bestimmen, ob Sie erst einmal ein paar Runden trainieren oder gleich die eigentliche Aufgabe anpacken wollen. Einige Trainingseinheiten werden nicht schaden, da die sechs verschiedenen Gegner alles andere als leichte Brocken sind. Die Steuerung des eigenen Cyborgs ist simpel: Mit dem Joystick geht man vor und zurück, springt, duckt sich oder teilt Schläge aus. Der zweite Feuerknopf dient nur zum Abblocken von Angriffen. Zwei schwer zu verwirklichende Spezialmanöver stehen zur Verfügung, deren Ausführung aber meist Glückssache ist. Somit bleiben nur schnelle Kicks aus dem Sprung oder Tritte aus der Hüfte, um die starken Killerrobots auszuschalten. Wer länger auf dem Feuerknopf bleibt, schlägt stärker zu, ist in der Zwischenzeit aber wehrlos.



Unser Cyborg schlägt auf einen schwerfälligen Arbeitsroboter ein

Haben Sie einen Gegner nach drei, fünf oder sieben Runden ausgeschaltet, folgt eine SVGA-Zwischensequenz, die den weiteren Verlauf der Handlung illustriert: Der Cyborg läuft durch die Gänge, stößt irgendwann auf den nächstgrößeren Gegner und alles beginnt von vorne.

Die Grafiken der Spielfiguren sind dabei eine Augenweide: Weich animiert, mit Licht- und Schatteneffekten gerendert und durch die SVGA-Auflösung sieht alles sehr filmmäßig aus. Bei jedem Treffer klimpert es wie in Papis Werkzeugkiste und wenn ein schwerer Gegner springt, wackelt beim Aufprall der Bildschirm vor Schreck. **(fs)**

florian stangl



Örks, da hat mal wieder jemand zu lange mit »3D-Studio« rumgefummelt und dabei das Spieldesign vergessen. Die Grafiken von Rise of the Robots sind mit Abstand die besten aller Prügelprogramme; auch der Soundtrack von Brian May ist erste Sahne. Doch das Spiel selbst kann man getrost vergessen. Die Steuerung ist nervig ungenau, der Cyborg zu faul, sich schnell zu bewegen und die Stärke der Gegner einfach unfair.

Ohne die drögen Spezial-Manöver gibt es kein Weiterkommen, doch das Ausführen derselben fällt unter die Rubrik »Glückssache«. Man darf nicht speichern, seinen Cyborg aufrüsten, schnelle Schlagfolgen abfeuern, Extras sammeln oder im Zweispieler-Modus mit den selben Robotern kämpfen. »One must fall« ist da spielerisch wesentlich intelligenter.

Der Handlungsverlauf killt die letzte Spannung: Roboter umnieten, Animation ansehen, Roboter einstampfen, usw. Da sehe ich mir lieber »Terminator 2« an und höre anschließend die »Back to the Light«-CD von Brian May – ohne störendes Beiwerk wie lange Nachladezeiten.

rise of the robots

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Mirage/Time-Warner
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 400 KByte + 2 MByte EMS / XMS
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 75 MByte

Besonderheiten: Soundtrack teilweise von Queen-Gitarrist Brian May; Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Digital-Joystick.



The Greatest Paper Airplanes für Windows

Die berühmtesten Papierflieger auf Diskette



The Greatest Paper Airplanes ist ein erfrischendes und witziges Programm, das sich mit dem Thema "Fliegen" beschäftigt. Die tolle Bildschirmdarstellung in Form eines Notizbuches führt Sie durch die Geschichte der (Papier-) Fliegerei und den Techniken des Papierfaltens. Genießen Sie dabei viele spaßige Animationen und tolle Sound-Effekte.

- Die 25 berühmtesten Flugzeug-Baupläne - Die einzelnen Arbeitsschritte werden in weichscrollenden 3D-Animationen dargestellt.
- Der im Lieferumfang enthaltene "folding airplanes"- Bildschirmschoner faltet und entfaltet alle 25 Flieger auf vielfältigste Art und Weise.
- Wie wenn das Alles noch nicht genug wäre..., liegt der Packung ein 50 Seiten starkes Faltbuch mit den 25 Fliegern in je zwei verschiedenen Designs bei. Die Faltpläne für die Flieger können natürlich auch ausgedruckt werden.
- Dieses einzigartige Programm setzt den vergnüglichen Zeitvertreib des Papierfliegerfaltens perfekt auf den PC um und macht dabei einfach einen Riesenspaß. Selbst für "keyboard zombies" eine interessante Abwechslung.

CDV Software GmbH

KittyHawk Software, Inc.

Der phantastische Preis für das englische Programm - auf Diskette - Bestell-Nr: V10-825

59,95 DM

©1994 KittyHawk Software, Inc. The Greatest Paper Airplanes is a trademark of KittyHawk Software, Inc. MS-DOS is a registered trademark and Windows is a trademark of Microsoft Corporation

NEU! NEU!

ONE MUST FALL — NEU!

ONE MUST FALL 2097 · Action Spiel Spaß · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2022 **DM 9,95**

ONE MUST FALL ist ein hochklassig animiertes Kampfspiel für 1 bis 2 Spieler, mit digitalem Soundtrack und realistischen Animationen. Jeder Gegner erfordert eine andere Taktik. Auch die Bewegungsabläufe beim Ducken, Springen, Schlagen usw. variieren. Hardware: Min. 386er mit VGA-Grafik, Festplatte und 4MB RAM. Insgesamt 10 tolle Shareware-Games!

Der Schreibtrainer

»DER SCHREIBTRAINER für Windows 3 · NEU! · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2009 **DM 39,95**

Der Schreibtrainer Lernen Sie auf spielende Weise das schnelle 10-Finger-System! DER SCHREIBTRAINER wertet Ihre Leistung exakt aus und zeigt die Schwachstellen. Dabei werden Sie mit vielen Tips unterstützt. Auch Fragen wie "Wie schreibe ich einen Lebenslauf" oder "Kommt nach dem Komma ein Leerzeichen" werden vom Hilfesystem beantwortet. Key-Watch überwacht auf Wunsch Ihre Eingaben in beliebige Win-Anwendungen. Mit Zehnerblock trainieren Sie die schnelle Bedienung des numerischen Tastenfeldes. So beenden Sie in Zukunft Ihre Arbeit noch schneller!

Mystic Towers

A Baron Baldric Game · CD-ROM

Best.-Nr. CDR1851 **DM 59,95**

MYSTIC TOWERS - Der neueste Hit von ***Apogee***. Übernehmen Sie die Rolle des liebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeoples, die Burgen Ihrer Väter von geheimnisvollen Bestien zu befreien. Überall spukt es - keine Nacht ist Ruhe. Rasseln, Getöse und Geheule läßt niemanden mehr ruhig schlafen. ***In über 540 Räumen mit 56 witzigen Soundeffekten, 8 wunderschönen Soundtracks, 30 Monstern***, vielen Zaubersprüchen, Waffen und Geheimnissen schlagen Sie sich durch eine Welt voll amüsanter Begebenheiten. Hierbei kann Baron sehr interaktiv agieren. Mit gerissenen Monstern, sehr guter digitaler Musik und weichem VGA-Scrolling bietet diese ***3D VGA***-Jagd alles, was mit tollem Spielspaß definiert werden kann. - ***Vollversion!***-

Depth Dwellers

A Stereographic Reality Game! · TriSoft · 3D-Brille liegt bei! · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2102 **DM 49,95**

Depth Dwellers ist ein ultra-realistisches 3D ***Virtual Reality***-Ballerspiel. Sinn der Sache ist es, in den geheimnisvollen Minen Oras die tyrannischen Herrscher vom Volke der Ri zu finden und zu eliminieren. Verhindern Sie, daß die Ri aus Zendle, dem ultraharten Material aus den Minen Oras, eine Superwaffe bauen. Sonst wären auch die übrigen acht Planeten des Sonnensystems bald nur noch Sklavenkolonien der Ri! Ihre Mission ist alles andere als einfach. Viele ***gefährliche Gegner*** und geheimnisvolle, unterirdische Räume machen das Spiel ***mehr als nur interessant***. Genießen Sie unglaublich realistische Action! Depth Dwellers bietet mit dem Stereosound für Ihre Soundkarte und der faszinierenden ***3D-Darstellung (3D-Brille liegt bei!)*** ein Abenteuer für alle Dimensionen, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird übertroffen - genießen Sie ***Stereographic Reality!*** - ***Vollversion!***-

Kai's Power Schoner

CD-ROM

Best.-Nr. CDR1949 **DM 29,95**

Kai´s Power Schoner - Die vielen schönen Shareware-, PD- und Freeware-Bildschirmschoner ***machen Arbeitspausen unter Windows zur Attraktion!*** Für diese Sammlung wurden die besten und witzigsten Programme ausgesucht: ***30 AfterDark-Module, 80 Schoner im SCR-Format*** für den integrierten Win3.1-ScreenSaver und ***10 Utilities*** zu diesem Thema. Alle Schoner lassen sich bequem ***über das mitgelieferte Windows-Menü testen und installieren.***

Quatra Command & F-18

CD-ROM · Best.-Nr. CDR1849 **DM 39,95**

Quatra Command & F-18 - Endlich gibt es gute Actionspiele für Windows. Mit Ihrem Jet heizen Sie durch die Gegend und ballern, was das Zeug hält. Mit ***toller 256-Farben-Grafik und infernalischer Geräuschkulisse*** für Soundkarte. ***2 lizensierte Vollversionen*** plus 10 Sharewareprogramme für Windows.

APOGEE! Gold-Selection! Vol.1

CD-ROM · Best.-Nr. CDR1850 **DM 14,95**

APOGEE - Gold Selection Vol.1 - Die ultimative APOGEE-CD! ***Alle 25 aktuellen APOGEE Shareware-Games*** auf einer CD. Wer nicht weiß, wieviel Spaß anspruchsvolle PC-Spiele von heute machen, braucht diese CD - Wer APOGEE schon kennt, holt sie sich sowieso! Incl. dem topaktuellen ***Mystic Towers , Raptor, Blake Stone, Halloween Harry, Bio Menace, Cosmo, Monster Bash!, Dark Ages, Duke Nukum, Hocus Pocus*** und weiteren Apogee-Hits.

Virtual Vivid Sampler

EROTIK · CD-ROM · Best.-Nr. CDR1764 **DM 24,95**

VIRTUAL VIVID Sampler - Multimedia-Erotik! Dieser Erotik-Sampler zeigt auf ***über 233 MB*** Ausschnitte aus vielen VIVID-CDs. ***Tolle Animationen!***

WinBTX Mozart

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2004 **DM 49,95**

WinBTX Mozart ist ein Multimedia BTX-Decoder. Features: CEPT-Protokoll Darstellung von BIM-Doppeldeckerseiten (nach CEPT) ***Photo-Btx durch eingebauten Bildbetrachter FUN!-fare BTX-Sound- und Sprachausgabe*** Regionalbereichswechsel Iconmenüs für alle BTX-Funktionen automatisches Login ***turbo-schneller Bildaufbau***
Diese CD enthält zwei Vollversionen von WinBTX: ***Für Windows und für LINUX!***

Jazz Jackrabbit

Shareware-CD · CD-ROM · Best.-Nr. CDR2005 **DM 9,95**

Jazz Jackrabbit - Ein phantastisches Jump and Run Spiel mit ***extraweichem Smooth-Scrolling***. Der kleine Hase Jazz Jackrabbit ist hierbei die Spielfigur. Alle Hindernisse wie Schildkröten u.ä. sollen aus dem Weg geräumt werden, um den terroristisch gesinnten Turtles die Macht zu nehmen. Insgesamt 10 feine Sharewarespiele zum Minipreis!

Verwaltung PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2008 **DM 19,95**

Verwaltung Pur! Über 400 Programme bringen System in Ihre Briefmarkensammlung, Adressen, Fremdsprachenkartei etc. und erleichtern Ihnen die Arbeit!

Wissen PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2006 **DM 19,95**

Wissen Pur! - 270 Datenbanken, Astronomieprogramme, Funktionsplotter, alles zu ***TEX*** etc. - ideal für jeden vom Schüler bis zum Professor!

Lernen PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2007 **DM 19,95**

Lernen Pur! - Kein Lehrer ist so geduldig wie der PC! lernen Sie, was Sie schon immer wissen wollten! 117 Programme für ***effektives Lernen am PC!***

Ankreuzen, ☒ Abschicken und die Post geht ab!

Artikel	Best.-Nr.	Preis
Virtual Vivid	CDR1764	DM 24,95
Wissen PUR!	CDR2006	DM 19,95
Verwaltung PUR!	CDR2008	DM 19,95
Lernen PUR!	CDR2007	DM 19,95
Win BTX Mozart	CDR2004	DM 49,95
QuatraCommand&F-18	CDR1849	DM 39,95
Depth Dwellers CD-ROM	CDR2102	DM 49,95
Mystic Towers CD-ROM	CDR1851	DM 59,95
Mystic Towers Disk.	V10-813	DM 59,95
One must fall Shareware-CD	CDR2022	DM 9,95
Der Schreibtrainer Vollversion	CDR2009	DM 39,95
Kai´s Power-Schoner	CDR1949	DM 29,95
Jazz Jackrabbit Shareware-CD	CDR2005	DM 9,95
APOGEE! Gold-Selection! SW.-CD	CDR1850	DM 14,95
CD-ROM-Katalog 11/94 - CD-ROM	CDR3000	DM 9,95
THE SWAP TWO - EROTIK-CD!	CDR1786	DM 79,95
Curse of the Catwom. - EROTIK-CD!	CDR1755	DM 59,95
EXTREME HOT GIRLS - EROTIK-CD!	CDR1809	DM 39,95
The Greatest Paper Airplanes Disk.	V10-825	DM 59,95

+ Porto / Verpackung ⇨ SUMME

Bestellung !

ABSENDER · Bitte nicht vergessen · Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname Name

Straße / Haus-Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

- ☐ Scheck über DM ______ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
- ☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
- ☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort

BLZ Konto-Nr.

- ☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte Ablaufdatum

Kreditkarten-Nr.

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

Mailbox: 0721-72012, 13 · N,8,1

CDV Software GmbH

Tel 0721-97224-0
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf !
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Händleranfragen erwünscht!

Gestaltung: zwo em
Konzept: MDS Software & Design GmbH

ONE MUST FALL: 2097



Ein gelungener Kick auf die Nase des Gegners

Da fliegt mir doch das Blech weg: Prügeln Sie mit Ihrem rabiaten Roboter den Kollegen die Schrauben grün und blau.

Warum sollen sich eigentlich immer nur Menschen die Köpfe einschlagen? Mit Robotern geht das genauso gut, scheppert sogar lauter und ruft nicht gleich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Plan, wenn mal eine Schraube durch die Luft segelt oder einem Roboter das Blech wegfliegt. Jenseits der Prügeleskapaden »Street Fighter« oder dem indizierten »Mortal Kombat« darf man bei »One must fall: 2097« sein Gegenüber zwar ordentlich verdreschen, doch sitzen beide Kämpfer in den Stahlkolossen so sicher wie in Abrahams Schoß.

Die nebensächliche Vorgeschichte: Zehn Mitarbeiter einer Firma reißen sich darum, neuer Boß auf dem lauschigen Außenposten Ganymed rechts vom Jupiter zu werden. Wer alle Kollegen vermöbelt und auch den Chef der Firma windelweich kloppt, gewinnt. Zur Verfügung stehen zehn Roboter mit unterschiedlichen Eigenschaften und mehreren Spezialschlägen, die dem Gegner entsprechend viel Energie abziehen, aber nicht einfach zu verwirklichen sind. Wilde Joystick-Manöver und etwas Geduld müssen Sie schon investieren, bis Sie alle Bewegungen perfekt beherrschen.



Hier wird der Roboter getunt und aufgerüstet

Wer sich in kleinen Duellen warmgeprügelt hat, steigt in den Wettkampf ein, der Turniere in verschiedenen Schwierigkeitsgraden anbietet. Vor einem richtigen Kampf in einer der fünf Arenen sollte man sich im Simulator mit den Gegnern

vertraut machen, ihre Stärken und Schwächen auskundschaften sowie Erfahrungspunkte sammeln. Fühlen Sie sich stark genug, treten Sie gegen den nächsten Kollegen vor Ihnen an. Je weniger Schläge Sie abbekommen, desto früher darf die Werkstatt-Crew nach Hause - und Sie haben Preisgeld für nette Extras wie stärkere Rüstungen oder einen schlagkräftigeren Arm übrig. Ein paar Trainingseinheiten im Fitneßcenter nebenan schaden auch nicht, so daß Sie es mit anfänglich überlegenen Gegnern aufnehmen können. Wer aber statt der Farbe gleich das ganze Robotermodell wechseln will, muß sparen und auf die kostenintensiven Extras verzichten. Das Startvehikel ist zwar nicht übel, doch andere Blechkisten besitzen schnuffige Dreingaben wie Flammenwerfer oder Elektroschocker. Wollen Sie Ihrem besten Freund mal so richtig eine reinhauen? Bitte sehr: Mit Joystick oder Keyboard ist das kein Problem, auch im Wettkampf-Modus darf zu zweit gegeneinander gefightet werden. **(fs)**



Nach einem siegreichen Kampf gibt's lobende Worte der Reporterin

florian stangl

Heilig's Blechle, das fröhliche Zerdeppern der abgefahren aussehenden Roboter hat für ein Prügelspiel unerwartet viel Tiefgang. Die Idee mit den Preisgeldern zum Aufmotzen des eigenen Roboters, um auch die stärksten Gegner zu besiegen, fordert sogar etwas taktisches Geschick.
Die Steuerung ist hervorragend gelungen und spricht exakt an, sogar die zahlreichen Finishing-Moves sind mit ein wenig Übung gut zu beherrschen. Kleine Gags wie die Schmähsprüche vor und die Auswertung nach den Kämpfen lockern die Atmosphäre auf.
Wenngleich die Grafik beim direkten Konkurrenten Rise of the Robots deutlich besser ist, spricht mich One must fall wesentlich mehr an. Mit flotten Techno-Sounds, zehn verschiedenen Robotern, knackigen Gegnern und dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad macht es einfach Spaß.



one must fall: 2097

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Epic Megagames
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 540 KByte + 2 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Turnier- und Zweispieler-Modus; Shareware-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Gamepad.





CREATURE SHOCK

Aus einem Alien einen Elefanten machen: Ein bißchen Monster-Abschießen läßt sich durch den Einsatz modernster Grafik-Mätzchen auf zwei CD-ROMs verteilen.

Bildschirmfüllend läuft eine 3D-Introsequenz ab, die deutsche Synchronstimme von Robert Redford untermalt das Geschehen: »Wir schreiben das Jahr 2123...«. Angesichts solcher Pracht beschleicht einen das wärmende Gefühl, daß dieser ganze Multimedia-Schnickschnack doch zu irgendwas gut ist. Statt digitalisierter Schauspieler bevölkern in Grafikcomputern errechnete Akteure das Szenario von »Creature Shock«. Das gibt gerade die richtige Mischung aus Realismus und SF-Touch; verschiedene Einstellungen und raffinierte Schnitte runden das kleine Heimkino ab.



Es ist blau, es ist krabbelig, es versperrt uns den Weg: Finden Sie den schwachen Punkt dieses Monsters und zielen Sie gut!

Doch Creature Shock ist nicht nur eine Ansammlung von Animationsschnipseln, sondern das neue Spiel von Englands renommiertem Programmierteam Argonaut, das uns Klassiker wie »Starglider« (Amiga/ST) oder »Starwing« (Super Nintendo) bescherte. Vom neuen Action-Wonneproppen, der sich auf zwei CD-ROMs breit macht, geistern seit Monaten appetitliche Bilder durch die Presselandschaft. Jetzt kann auf heimischen PCs endlich der Start Richtung Saturn erfolgen, wo ein Raumschiff der Erdflotte auf mysteriöse Weise verschwand. Bei Ihrer Nachforschung entdecken Sie ein havariertes Alien-Schiff und müssen sich am Ende mit einem außerirdischen »Wir haben Menschen zum Fressen gerne«-Kommando auseinandersetzen.

Die Vergnügungsreise ist in fünf Kapitel aufgeteilt. In zwei Levels steuern Sie Ihr Raumschiff durch 3D-Actionsequenzen und beschießen dabei allerlei störendes Treibgut. In den drei anderen Abschnitten ist unser Held zu Fuß unterwegs; Sie sehen das Geschehen aus der Sicht der Spielfigur. Erst wenn eines der umfangreichen Kapitel geschafft ist, vermerkt das Programm den Fortschritt auf Festplatte und Sie dürfen den Abschnitt in Zukunft überspringen. Scheitert man inmitten eines Kapitels, geht's wieder an dessen Beginn zurück - beliebiges Speichern ist nicht vorgesehen.



Level 1: Auf der A8 Richtung Saturn sind ein paar wild ballernde Geisterschiffe unterwegs.

In den Weltraum-Abschnitten sehen Sie Ihr Schiff von hinten und steuern es mit der Maus über den Bildschirm. Beschleunigt wird automatisch, bremsen ist nicht vorgesehen und der linke Mausknopf mutiert zum Dauerfeuerspender. Minimal komplexer ist die Steuerung in den Per-Pedes-

heinrich Lenhardt

Das ist so ziemlich das erste CD-ROM-Spiel, bei dem mir die deutsche Sprachausgabe besser gefällt als die englische. Das Heer von Synchron-Profis, das sich Virgin fürs deutsche Creature Shock leistete, ist sein Geld wert. Die schicken Zwischen-Animationen gewinnen durch die Vertonung ungemein an Atmosphäre.

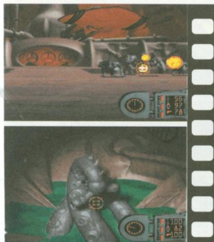
Doch sobald es interaktiv wird, sinkt bei Creature Shock das Stimmungsbarometer kräftig ab. Die einleitende Raumschiff-Ballersequenz ist für einen Einstiegslevel zu lang und zu schwierig, zumal sich der Sternenkreuzer mit der Maus schwammig steuert wie ein Golf mit abgefahrenen Sommerreifen inmitten der Poinger Eistundra.

Ich hoffe, daß da nicht schon allzuviele Leute die Maus ins Korn werfen, denn das anschließende 3D-Rumlaufkapitel ist technisch beeindruckend und spielerisch zumindest etwas intelligenter. Zwar reduziert sich der Anspruch aufs Richtungfestlegen und gezielte Ballern, aber das Ausklamüsern der Monster-Schwachstellen in Verbindung mit der flotten Optik kann kurzfristig motivieren.

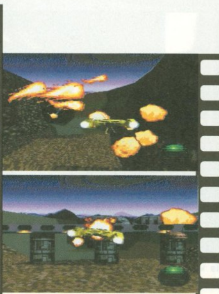
Zwischen den Alien-Attacken ist nicht viel los. Schön aufpassen, daß man keine Kreuzung mit Abzweigungen versäumt, aber ansonsten klickt sich der kleine Astronaut etwas schläfrig durch das Interieur der Alien-Einrichtungen. Hat da jemand die Möbel gepfändet?

Das Fadenkreuzgeschwenke macht solange Spaß, bis man die meisten Monster mal persönlich kennengelernt hat. Dann verkommt Creature Shock aber zur Langatmigkeit - so viele CDs, so wenig Abwechslung.

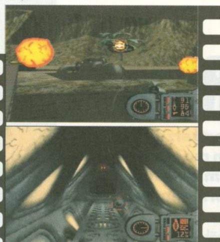
Ein Spiel wie ein Urlaubsfilm: Man guckt's sich zwei, drei Mal ausgesprochen gerne an, doch dann setzt das Teil rasch Staub im Regal an.



Level 2: Das erste Korridorsystem, die ersten Monster. Frohes Zielen mit dem Fadenkreuz.



Level 3: Hilfe, wo bin ich? Die zweite Flugsequenz tendiert leicht ins Unübersichtliche.



Level 4: Besuch auf dem Saturn-Mond: Der Stützpunkt der Aliens ist eine Besichtigung wert.



Level 5: Showdown im Mutterschiff der Außerirdischen. Von Ihrem Einsatz hängt das Schicksal der Erde ab.

Etappen. Hier läßt sich zumindest die Marschrichtung Stückchen für Stückchen bestimmen, indem man den Cursor nach vorne (geradeaus gehen) oder zur Seite (drehen) steuert und klickt. In erster Linie kommt es drauf an, ohne größere Orientierungsprobleme durch alle Abschnitte der Gänge und Tunnels zu spazieren. Gibt's was zum Bekämpfen, verwandelt sich der Mauszeiger automatisch in ein Fadenkreuz. Mit dem linken Feuerknopf wird geschossen; mit dem rechten verteidigt. Die meisten Monster sind nur an bestimmten Punkten verwundbar, die man ebenso herausbekommen muß wie die Angriffsintervalle. Wer nicht im richtigen Moment den Defensiv-Klick schafft, verliert Lebensenergie. Am unteren Bildrand informieren drei Anzeigen über eigene Kraftreserven, die verbleibende Stärke beim Gegner und den Ladezustand unserer Raumanzugsysteme. Dauerfeuer und Verteidigungsschild lassen diesen Energiepegel auf Null sinken; das Aufladen geht selbständig, dauert aber ein paar Sekündchen.

Die Bewegungen unseres Helden sowie sämtliche Monsteranimationen sind in geschmeidigem 3D vorberechnet, werden von der CD abgespult und sehen entsprechend cool aus. Zwischendurch gibt es zudem immer wieder kleine »Cut Scenes«; Minifilmchen, die wichtige Ereignisse aus einer anderen Kameraperspektive zeigen.

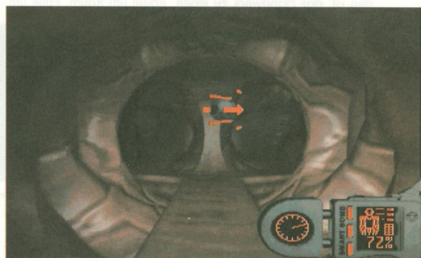


im wettbewerb

Sorry, aber Namensvetter System Shock von Origin ist die Intelligenzversion des Creature-Shock-Konzepts. Zwar wirkt die Grafik nicht gar so geschmeidig, aber die Spielwelt ist komplexer, man kann sich frei herumbewegen, findet verschiedene Waffensysteme und löst richtige Puzzles - boah, ein Spiel! Wer Action pur bevorzugt, ist beim handfesten Doom II oder dem schicken Raumschiff-Geballer Novastorm auch besser aufgehoben. Selbst das spielerisch schlichte Mauszeiger-Geschieße Crime Patrol kann Creature Shock nicht überrunden. Crime Patrol ist zwar nicht ganz so durchgestylt wie Argonauts 2-CD-Opus, bietet aber komprimierte Action ohne Leerlauf in einsamen Korridoren.

System Shock	89
Doom II	83
Novastorm	79
Crime Patrol	60
CREATURE SHOCK	**57**

Abteilung »Dinge, die uns stutzig machen«: Die deutsche Sprachausgabe erfreut uns nur in den Zuguck-Zwischensequenzen. Im eigentlichen Spiel gibt's nämlich nicht viel zu reden; alles, was sich bewegt, ist ein böses Monster und zum Abschuß freigegeben. Puzzles finden sich auch nicht - es sei denn Sie bezeichnen das Anklicken eines Wandschränkchens, in dem ein Auffrischer für Waffen- oder Lebensenergie ruht, als geistige Ruhmestat. **(hl)**



Gipfel der Interaktion: Hmm, in welche Richtung gehen wir weiter?



creature shock

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	Argonaut/Virgin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut (auch deutsche Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

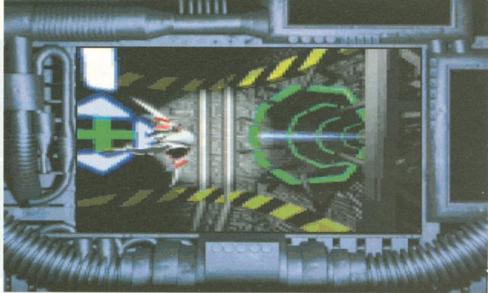
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: 1 bis 10 MByte
CD-Belegung: ca. 1000 MByte
Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade. Komplett in Deutsch, inklusive Sprachausgabe.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.





CYBERWAR

Wann ist eine Fortsetzung keine Fortsetzung? Wenn man einfach nur das gleiche Spiel mit mehr Farben an den Mann zu bringen versucht.



Die Tunnels von »Cyberboogie« haben den Programmieren so gut gefallen, daß sie nahezu unverändert immer wieder auf allen drei CDs auftauchen

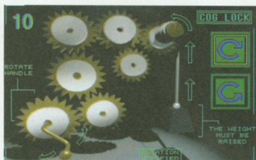
Nachdem SCIs »Rasenmähermann« zur zweifelhaften Ehre gelangt ist, von uns zum technisch schlechtesten Spiel 1994 gekürt zu werden, holen die Programmierer zu einem erneuten Angriff aus.

Mit dem (inzwischen klammheimlich gestrichenen) Untertitel »Lawnmower Man 1.5« entwickelte man die Fortsetzung »Cyberwar«.

Alle Nachteile des ersten Gartenpflege-CD-ROMs sollten beseitigt werden: Mehr Farben (das Original bot derer nur 16 gleichzeitig – ganz wie auf dem C 64), höhere Auflösung (damals nur 160 mal 100 Pixel – erwähnten wir schon den C 64?) und mehr Spielwitz wurden uns versprochen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des guten Dr. Angelo, der als silberner Recke den Cyberspace durchquert, um dem dummen Gärtner, der inzwischen Cyber-Oberbösewicht geworden ist, das Handwerk zu legen. Raum um Raum, Falle um Falle kämpft man sich an ihn heran. Etwa zehn verschiedene Spielchen wiederholen sich dabei immer und immer wieder in kleinen Variationen. Bei den Actionspielen ist die Interaktivität beschränkt: Taucht im Film eine Kurve auf, müssen Sie rechtzeitig vorher die entsprechende Taste gedrückt haben. Bei der Sichtung von Hindernissen ist ein Feuerknopfdruck angesagt, sonst ist das einzige Leben sofort futsch. In den Intelligenzspielen gilt es, unter Zeitdruck eine Aufgabe zu lösen. Die Zahl 3 spielt dabei eine entscheidende Rolle: Nach jedem Mini-Spiel teilt sich der Cybergang in drei Flure, die jeweils zu einem anderen Abschnitt führen.

Viele Spiele sind mit denen aus dem ersten Rasenmähermann-Programm identisch; einige wurden modifiziert und die ganz neuen kann man an drei Fingern abzählen. Außerdem wurde das Programm auf drei CDs verteilt: Erst wenn CD 1 völlig durchgespielt ist, wird Nummer 2 verlangt, wobei die Scheiben aber im wesentlichen die selben Spielelemente enthalten. Innerhalb einer CD dürfen nur zwei Spielstände gespeichert werden – sonst wär's zu einfach, meinen die Programmierer. Eine vierte CD mit dem Soundtrack für Audio-Player rundet das nur für Doublespeed-Laufwerke geeignete Paket ab. **(bs)**





Logikrätsel mit Zeitdruck: Wie rum muß man das Zahnrad drehen und welches ist der richtige Ausgang?

boris schneider

Nach zehnminütiger Euphorie (»...die haben ja tatsächlich einiges verbessert!«) entpuppt sich Cyberwar schnell als »Langweiler Man 1.1«. Die »Action«-Sequenzen sind immer noch so unspielbar wie vorher. Kein Mensch mit normaler Reaktionszeit kann sich ohne stures Auswendiglernen durch die Levels klicken. Deswegen gibt es nur ein einziges Leben und weil das noch nicht frustrierend genug ist, darf man nur zweimal pro CD speichern. Eine prima Kombination, wenn man es darauf anlegt, mir ein Spiel möglichst madig zu machen.

Zwar hat man in England den 256-Farben-Modus der VGA-Karte entdeckt, aber das Wunder der Datenkompression ist dort nur in Sagen und Märchen bekannt. Trotz grober Auflösung der Filmchen geht hier nix ohne Doublespeed und auch da gibt es unangenehme Wartezeiten.

War's bis hier nur lästig, fühlt sich der Tester ob ständiger Wiederholungen spätestens auf CD Nummer 3 persönlich beleidigt: Trotz neuer Disk immer wieder Cyberboogie und Zahnradraten; soviel Einfalt bringt ja noch nicht mal das Privatfernsehen fertig – und die meisten Szenen gab es schon beim 16-Farben-Vorgänger.

Der Split auf drei CDs ist also eine Mogelpackung. Nur unverbesserlichen Fans des ersten Rasenmäher-Unglücks kann dieses Spiel gefallen.

cyberwar

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	Sales Curve Interactive
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 300 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Drei CD-ROMs und eine Audio-CD; nur für Doublespeed-Laufwerke geeignet.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

41

Schreck laß nach

Creature Shock



Keep smiling: Special Agent Barr hat die erste Mission erfüllt und kann sich ein Lächeln nicht verkneifen

Mit Afrika ist das so ein Problem. Der Papst will, angeblich aus Zeitgründen, in den missionierten "Entwicklungsländern" keine Kondome verteilen und die großen Industrienationen sc...



... in erster Linie ... pieleherstellern. Das besagte

...nehmens auf ... Probleme ...

Im 22. Jahrhundert geht die genauere Erforschung der Zielobjekte in die heiße Phase

... der ITA- ... die Kollegen von Mutter Erde genauestens ab – allein mit dem Schiff, das für den beringten Saturn verantwortlich ist, gibt es Probleme. Die UNS Amazon sollte dabei lediglich dem Saturnmond

Titan ei...

... Was-auch-immer kidnapt kurzerhand die UNS Amazon, und Frau Sumoki setzt, verzweifelt auf Rettung hoffend, noch eine Funkboje ins All und entschwindet alsdann mitsamt Schiff und 257 tiefgekühlten Besatzungsmitgliedern im lebenden Asteroiden.





Es ist sicher kein feines Gefühl, vom Thron gestoßen zu werden, aber LucasArts' "Rebel Assault" hat lange genug den Ton im CD-Actionspielgenre angegeben – Zeit für den Kanzlerwechsel. Argonauts "Creature Shock" liegt in der Gunst der Redakteure fast einstimmig vor dem Star Wars-Knaller. Geniale Full-Screen-Animationen, die wir selbst auf dem hartnäckigsten Single-Speeder nicht zum Ruckeln brachten, eine unübertroffene Musikuntermalung und professionelle Sprachausgabe (Robert Redford in Space) decken die Präsentationsseite ab. Dabei fetzen Animationen über den Bildschirm, die gestandene Computergrafiker in ihre SGI beißen lassen und trotzdem "nur" mit Autodesks 3D-Studio auf die Beine gestellt wurden. So ist Kapitän Sumoki die mit Abstand bestanimierte Dame auf Computermonitoren und die Unmengen Monster gehören zu den genialsten (und schrecklichsten) Aliens, die je das Licht eines CD-Lasers erblickten. Würde Gigers Original-Alien einem der Obermotze aus Creature Shock gegenübertreten, hätte auch dies ohne Zweifel die Säure-Hosen voll. Doch nicht nur grafisch und soundtechnisch wird der Spieler zugeknallt: Die genial designten Irrgärten entblößen auch nach dem zehnten Spiel neue Räume, Wege und erschreckenderweise auch Monster, die gigantisch schaurige Atmosphäre setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Allein die beiden Fluglevels sind nicht des Amors güldener Pfeil und machen unübersehbar auf die Argonaut-Vergangenheit aufmerksam. Während sich das erste Level noch vernünftig spielt und nach Eingewöhnen Spaß bringt, baut vor allem die Flugmission auf Tethys ab und kann auch technisch nicht überzeugen. Die nächsten zwei Level entschädigen aber mehr als genug und lassen letztendlich keinen Zweifel an der Güte des Spiels: Der wohl beste Actionknüller zu Weihnachten.





STATISTIKEN
Schüsse abgefeuert: 318
Treffer im Ziel: 17%
Benötigte Zeit: 14:29

Hunderte Zwischensequenzen bereichern das Spielgeschehen. Ganz unten eine Levelstatistik.

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Argonaut
Testmuster: Virgin
Besonderheiten: zwei CDs
Zirka-Preis: 119,95 DM

Grafik: VGA
Sound: Gen Midi, Roland, Soundblaster/Pro/AWE
Festplatte: 4 bis 12 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 87 %
Sound: 79 %

88 %



NOVASTORM

Psygnosis ist gut in Schuß: Nach dem Blutbahn-Flop »Microcosm« bietet das neue 3D-Geballer eine gewaltige Steigerung. Die vielzitierte »Spielhallen-Qualität« erreicht »Novastorm« leicht und locker.



▲ Der Erfolg eines Duells mit dem Obergegner wird mit individuellen Zwischen-Animationen veranschaulicht



Ein bronzenes Extra schwebt in der Mitte des Bildschirms. Sammeln Sie es auf, um Zugriff auf bessere Waffensysteme zu erhalten.

An manchen Tagen ist man einfach nicht in der Stimmung für Umwege. Da erinnert die 200-Seiten-Anleitung des neuen Strategiespiels fatal an den letzten Behördengang und das frische Windows-Adventure hat mehr Menüpunkte als eine Textverarbeitung. Doch dann kommt dieses Silberscheibchen des Weges: Es will nicht installiert werden, schrappelt keine Datenberge auf die Festplatte, sondern legt gleich los. Das Prinzip kapiert man auch ohne einen müden Blick ins Handbuch, der Spielfluß ist geschwind und bei einem ordinären Doublespeed-Laufwerk muß man keine einzige nervige Wartepause erdulden. Ach ja, Spaß macht das gute Stück auch noch...

»Novastorm« hieß in der Entwicklungsphase mal »Scavenger 4«. Das Raumschiff, daß Sie durch 16 Abschnitte steuern, trägt immer noch diesen Namen. Als Titel für das ganze Produkt hatte die Bezeichnung wohl zu viele Irritationen ausgelöst (»Und wo kann ich Scavenger 3 kaufen?«). Doch Namen sind Schall und Rauch; Hintergrundstorys sowieso (Friedliche Weltraumkolonisten werden von Robotern bedroht; nur der einsame Superpilot im Scavenger-Prototyp kann das Blatt wenden).

Wir steuern ein putziges kleines Raumschiff, das in kühnem 3D über verschiedene Planeten rast. Die schwindelerregend gutaussehenden Hintergrundbilder werden als »Film« von der CD abgespielt. Die Flugrichtung können Sie deshalb nicht frei wählen, aber immerhin die Position Ihres Schiffs auf dem Bildschirm. Das ist auch bitter nötig, wenn man nicht mit den Schüssen der heranzischenden Angriffsformationen Bekanntschaft machen oder den Kotflügel an einem Felsen abschmirgeln will. Zwar bleibt Ihnen dann der demütigende Besuch in einer typischen Kfz-Vertragswerkstatt erspart, aber jede Kollision kostet sofort ein paar Striche auf dem Energiebalken. Wenn Balken leer, dann Raumschiff futsch - je nach eingestellter Bildschirmlebenzahl lagern drei, fünf oder sieben Schiffe auf Ihrem Konto. Ferner stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, doch kann der Spielstand nicht gespeichert werden. Nach dem Verlust aller Leben geht's zum Anfang zurück;





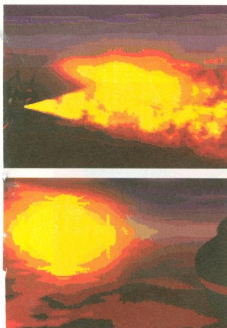
Die Duelle mit den Superrobotern am Ende jeder Flugetappe gehören zu den grafischen Höhepunkten von Novastorm

heinrich lenhardt

Stellt das Ding in eine Spielhalle, baut ein Sperrholzgehäuse drumrum und schon werden die Leute begeistert Markstücke einwerfen. Novastorm ist ein richtig schön fetziger Arcade-Kracher mit doppeltem »Kazung!«-Faktor und prima Technik. Grafik und Sound sind so appetitlich, daß man einfach drauflosspielen muß. Das Extrakauf-System motiviert zum gründlichen Abrasieren der gegnerischen Angriffswellen; die kurzen, aber edlen Cut Scenes sorgen zusätzlich für Stimmung.

In höheren Levels reduziert sich der spielerische Anspruch leider auf blindes Ausweichen bei stetem Dauerfeuer: Die Summe an Gegnern und eigenen Geschossen müllt den Bildschirm so sehr zu, daß von gezieltem Geballer kaum mehr die Rede sein kann. Lediglich die heftigen Obergegner nötigen zu ein bißchen Taktik, bis sie (endlich) weggeputzt sind. Daß man immer ganz von vorne beginnen muß, ist ärgerlich. Zumindest für die vier Hauptwelten hätten Paßwörter nicht geschadet.

Läßt man diese Kritikpunkte außen vor, ist Novastorm ein höchst schnittiges Edelgeballer. Kein strategischer Anspruch, keine Simulations-Spurenelemente, sondern einfach Action pur auf höchstem technischen Niveau.



gute Sternenkämpfer dürfen sich mit einem Eintrag in der High-Score-Liste trösten.

Button 1 löst Dauerfeuersalven aus; mit dem zweiten Feuerknopf aktivieren Sie eine von wenigen Smart Bombs, die alle sichtbaren Gegner wegputzen. Das Abservieren ganzer Formationen wird in der Regel mit einem auftauchenden Bonus-Symbol belohnt. Die Goodies in den Varianten Gold, Silber und Bronze sollten Sie unbedingt aufsammeln. Sie erhöhen den Wert des Waffeneinkaufs-Kontos am unteren Bildrand. Ist genug Bares an Bord für den gewünschten Upgrade, genügt ein geschwinder Tastendruck. Aus der Standardkanone wird ein Doppel- oder Dreifachschuß; zusätzlich locken Orbiter und Wingmen (mitballernde Begleiter) oder Dronen (umkreisen schützend Ihr Schiff). Wer besonders lange spart, erhält die automatisch zielende Homing Missile, einen Schutzschild oder zusätzliche Smart Bombs.

In den vier Welten gibt es jeweils vier Abschnitte, an deren Ende wiederum je ein Obergegner auf Sie lauert. Die imposanten Megaroboter müssen durch eine Reihe von Treffern zerlegt werden; eine Schadensanzeige informiert über den Zustand des Gegners. Am Ende aller heroischen Siege wartet schließlich der Endkampf gegen den ultimativen Supergegner Scarab. Der Weg dorthin führt durch ein Asteroidenfeld und die Raumflotte der randalierenden Roboter. Wichtigste Taktik: Immer schön munter in Bewegung bleiben, um die Zielerfassung der Angreifer zu irritieren.

Für die schnittige Präsentation sorgt nicht nur der grafisch höchst spektakuläre Introfilm. Auch ein wummernd-bedrohlicher Soundtrack, Sprachausgabe und immer wieder kurz eingestreute Cut Scenes powern die Atmosphäre auf. Erfolgserlebnisse wie das Ausschalten eines Obergegners werden mit kurzen Animations-Zuckerstückchen belohnt; wer schnell zu weiteren Actiontaten schreiten will, bricht die Vorführungen per Tastendruck ab. **(hl)**



▲ **Der Weg zum finalen Duell führt durch dieses Asteroidenfeld**



Versteckter Gag: In einem Bonus-Level schießen wir mit Tomaten auf monströse Kuschelhasen



Sehr gute Animationen und mitreißender Sound sorgen dafür, daß die Story spannend vermittelt wird



im wettbewerb

Psygnosis' Ballerspiel-Vorgänger Microcosm war sowohl grafisch als auch inhaltlich eine Enttäuschung. Mit Novastorm gelang ein Riesenschritt nach vorne in punkto Spielbarkeit; Bestnoten für Grafik und Sound inklusive. An das ehrwürdige Rebel Assault kommt man aber nicht ganz heran, denn der Hit von LucasArts bietet mehr Abwechslung, spielerische Tiefe und Paßwort-Komfort. Anspruchsvolles 3D-Geballer und Strategie vermischt das brillante Magic Carpet, während New World mit Delta V konfuse 3D-Action auf Pfui-Bäh-Niveau ablieferte.

Magic Carpet	92
Rebel Assault	91
NOVASTORM	**78**
Microcosm	54
Delta V	46



novastorm

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (mit englischer Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 490 MByte

Besonderheiten: Zwei Schwierigkeitsgrade. High-Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

78

EARTHSIEGE

Mit gewetztem Schraubenzieher und blankem Büchsenöffner retten Sie wieder einmal die Menschheit: In Earthsiege prallen tonnenschwere Roboter aufeinander.



Unser Koloß nimmt gleich zwei Gegner unter Dauerfeuer

Der Daten-Highway gibt Vollgas, vernetzt und verkabelt sind wir sowieso alle und irgendwann gibt es sogar eine echte künstliche Intelligenz namens Cybrid, die sich selbst reproduziert und lernfähig ist. Natürlich kommen unsere Militärs auf keinen dümmeren Gedanken, als die Cybrids für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Sie lassen riesige Roboter bauen, die dank der künstlichen Intelligenz fast unüberwindliche Kampfmaschinen sind. Immer mehr Firmen mischen in dem Rennen um die beste Maschine mit, aus kleinen Konkurrenzkämpfen wird ein Atomkrieg. Die Cybrids in den »Herc« genannten Robotern wenden sich gegen die Menschen, die mit ähnlichen Kolossen zurückschlagen.

Kommandant Gierling weist uns in die Mission ein

In diesem Szenario mischen Sie bei »Earthsiege« kräftig mit. Als Pilot eines Hercs und Kommandant einer kleinen Gruppe führen Sie Aufträge aus, die den Sieg der Menschen über die Maschinen herbeiführen sollen. Patrouillen, Aufklärungseinsätze, Rettungmissionen und Angriffe stehen auf der Tagesordnung, immer mit dem Druck im Rücken, möglichst viel wertvolles Material von den Gegnern zu erbeuten, um die wenigen eigenen Hercs zu reparieren oder sogar neue zu bauen.



In der Service-Halle gibt es viele schlagkräftige Waffen für unseren Herc

Hat man Ihnen einen Auftrag erteilt, wird in der Servicehalle Ihr Roboter bewaffnet. Je nach Spielstand wählen Sie eines von bis zu acht Blechmonstern und bestücken es liebevoll mit netten Spielereien wie großkalibrigen Maschinengewehren und Lasern, Raketenwerfern und Störsendern. Prinzipiell gilt: Je größer ein Herc, desto besser bewaffnet und gepanzert ist er; dafür sind die kleinen Roboter schneller und wendiger.

Dann geht es auch schon los. Ihr Herc wird an die Erdoberfläche befördert und Sie sehen über die Cockpit-Instrumente hinweg die zerstörte Landschaft. Der Herc wird mit zwei Joysticks oder einer Kombination aus einem Joystick und der Tastatur gesteuert. Mit dem einen steuert man die Bewegung des Körpers, mit dem anderen die Kuppel, in der Sie sitzen. Diese Art der Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, doch mit etwas Übung funktioniert das Laufen in eine Richtung und Feuern in eine andere ziemlich gut.

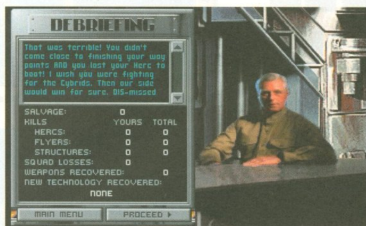
Im Cockpit informieren Sie Instrumente über den Zustand des eigenen Roboters, Radarschirme verraten, wo sich Gegner aufhalten und mit dem Funkgerät instruieren Sie Ihre Mannschaft. Die Gefährten antworten sogar per Sprachausgabe, falls Sie das separat erhältliche Speech-Pack installiert haben. Ihre Waffen werden nicht nur einzeln abgefeuert, sondern sind in der Reihenfolge beliebig einstellbar, so daß Sie Ihren Lasern eine kleine Verschnaufpause gönnen sollten und währenddessen den Gegner liebevoll mit dem Partikel-Strahler bearbeiten.



im wettbewerb

Doom 2 – Hell on Earth	83
EARTHSIEGE	**74**
Xenobots	67
Armored Fist	65
Armour Geddon	46

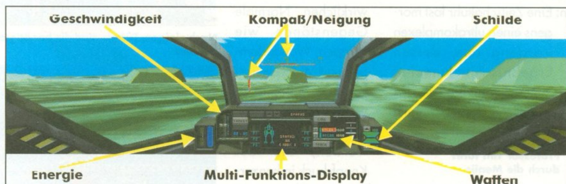
Einziger direkter Konkurrent der flotten Roboterhatz Earthsiege ist das eineinhalb Jahre alte Xenobots. Dem fehlt die leichte Zugänglichkeit und der packende Actionpart, dafür ist es für Strategietüftler interessanter. Novalogics Panzer-Simulation Armored Fist ist trotz vieler Missionen eintöniger. Armour Geddon, der verunglückte Genre-Mix aus Action, Strategie und Simulation von Psygnosis, kommt an keinen der Konkurrenten heran. Zu bescheiden sind Spielwitz und Steuerung. Und wer auf 3D-Action pur ohne allzu viele strategische Tiefen erpicht ist, ballert sich am besten durch die Labyrinthe von Doom 2.



Nach einem Einsatz folgt die kritische Auswertung



Der Bildschirm gibt Informationen über den Zustand des Gegners



Zwar sieht jedes Cockpit der acht Roboter anders aus, doch sind in jedem alle Elemente enthalten

Eine kleine Markierung über dem Kompaß hilft, nicht vom rechten Weg abzukommen und alle Punkte auf der taktischen Karte in der richtigen Reihenfolge abzuklappern. Greifen mehrere Hercs Ihre Truppe an, weisen Sie den Kollegen Ziele zu und kümmern sich selbst um den Rest – natürlich alles in Echtzeit. Eine automatische Zielausrichtung hilft dabei, doch meist müssen Sie das Zielen von Hand übernehmen – die Gegner wuseln ziemlich schnell um Ihren Herc herum. Sind Sie allen Widrigkeiten zum Trotz doch heil in die Basis zurückgekehrt, erwartet Sie ein Monteur, der meist beklagt, wie zerschunden Ihr Herc wieder aussieht. Anschließend geht es zum Kommandanten, der die Mission bewertet und oft bissige Kritik verteilt, im Erfolgsfall aber auch mit Lob nicht geizt. Neben der Erfüllung der Mission sollte das Hauptaugenmerk auf der Beschaffung von Rohmaterial und neuen Waffen liegen.

Alle Roboter sind detailliert aus Polygonen dargestellt und ab einer gewissen Nähe mit Texturen verziert. Auch der Boden ist mit Grafiken »tapeziert«, die Steppe, Eis oder Wüste darstellen sollen. Hin und wieder ragen Gebäude oder Berge aus dem flachen Boden, die eher trostlos aussehen, dafür aber als Deckung dienen.

Auf langsameren Computern sorgt das Reduzieren der grafischen Details für mehr Geschwindigkeit, denn wenn vier oder mehr Roboter aufeinander treffen, wird's leicht rucklig.

Der Schwierigkeitsgrad von Earthsiege ist nicht von schlechten Eltern und sorgt für tausend Tode, bis man sich endlich mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Gemeinerweise darf man während bestimmter Kampagnen nur dreimal speichern und sollte daher gut überlegen, wann man riskiert, einen schweren Einsatz ohne Backup anzutreten. **(fs)**

florian stangl

Wenn sich Ihre einzige Beziehung zu Blechbüchsen bislang auf das Mittagessen beschränkte, sollten Sie Earthsiege eine Chance geben, das zu ändern. Die Mischung aus Action und Strategie ist äußerst kurzweilig und gekonnt in Szene gesetzt, nur Simulationspuristen werden angesichts der tonnenschweren Roboter, die leichtfüßig umherhüpfen, Schreikrämpfe bekommen.

Acht verschiedene Roboter, intelligente Gegner und viele abwechslungsreiche Missionen helfen über die etwas simple Grafik hinweg. Die Steuerung ist einer der Pluspunkte von Earthsiege. Hat man erst einmal kapiert, wie sich der Roboter bewegt und daß beim Rückwärtsgehen alles andersherum funktioniert, bewegt man sich bald mit traumwandlerischer Sicherheit und heizt den bösen Blechkameraden mächtig ein.

Da das Spiel mit einigen Taktik- und Strategieelementen gespickt ist, verkommt es nicht zur reinen 3D-Ballerorgie. Das reizvolle Wirtschaften mit erbeuteten Ressourcen und Kommandieren der Begleiter läßt aber nicht den schmerzlich vermißten Mehrspieler-Modus vergessen, trotz intelligenter Gegner.



earthsiege

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action/Strategie
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte Ram
Festplattenplatz: ca. 30 MByte (incl. Speech-Pack)

Besonderheiten:
Speech-Pack auf Diskette erhältlich; wird bei der CD-ROM-Version automatisch dabei sein.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.



THE INCREDIBLE MACHINE 2

Sierra erfreut verhinderte Daniel Düsentriebs mit dem um zahlreiche Elemente erweiterten Nachfolger des Knobel-Knüllers.

Jeder kennt das Klischee des verschrobenen Tüftlers, der ständig dabei ist, möglichst komplizierte Apparaturen zu erfinden. Dabei sind diese verwickelten Monster-Maschinen mehr verrückter Selbstzweck als Wunderwerk zeitgenössischer Technik, denn sie dienen meist nur dazu, die allereinfachsten Tätigkeiten zu verrichten: Eine Zeitschaltuhr löst morgens einen ultrakomplexen Vorgang aus, dessen Ergebnis ein komplett zubereitetes Frühstück, das pünktliche Weckerklingeln und tiefste Befriedigung über das eigene Machwerk ist.



Professor Tim führt durch die Menüs

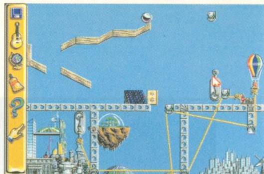


In der Werkstatt können Sie nach Herzenslust Gegenstände aussuchen und plazieren

Unerfüllte Wünsche nach Höllenmaschinen dieser Art ließen sich seit »The Incredible Machine« zumindest auf dem heimischen PC verwirklichen. Normale Gegenstände wie Wippen, Wunderlampen und Wasserkessel konnten beliebig zu vertracktesten Apparaturen kombiniert werden, die auf Knopfdruck in konzertierter Aktion zu bewundern waren. Zusätzlich gab es Puzzles und Rätsel, bei denen man mit beschränktem Materialeinsatz komplexe logistische Probleme wie etwa »Sprenge die Rampe und befördere die Bowlingkugel in den Wäschekorb« lösen mußte.

Der Stand der Technik rückte seitdem voran, so daß der fortgeschrittene Ingenieur im brandneuen »Incredible Machine 2« mit allerneuestem Spielzeug hantieren darf. Wie in der Politik wird aber auch hier der enge Schulterschluß zwischen modernster Umgebung mit Lasertechnologie und steinzeitlich-dumpf agierenden Akteuren gefordert. Der Spieler darf zusätzlich Katzen, Mäuse und Alligatoren in die virtuelle Bildschirmwelt setzen, zusammen mit einem kleinen Männchen, das solange in eine Richtung läuft, bis es wo anstößt und dann wendet. Doch im Vordergrund stehen die etwa 100 Gegenstände und Apparaturen, die in kinetisch und physikalisch plausibler Art und Weise miteinander agieren.

»The Incredible Machine 2« bekam eine aufgepeppte Benutzeroberfläche spendiert, die den Spieler mit deutschen Bild-



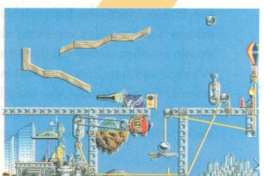
So sieht ein Puzzle am Anfang aus. Links sehen Sie die Kontrolleiste.



Nach einigem Tüfteln sind die benötigten Teile plaziert



Die Maschine in Aktion: Die herunterrollende Flipperkugel hat die Taschenlampe eingeschaltet. Durch den Elektromotor wird am Seil gezogen, das den Streichholzmechanismus auslöst.



Der Heißluftballon ist angezündet. Die Kugel fällt auf die Schere, die das Seil durchschneidet, woraufhin der Ballon entfesselt in den Himmel aufsteigen kann.

michael kim

Im Vergleich zu den Vorgängerversionen fällt mir angenehm auf, daß das Puzzledesign stark verbessert wurde. Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsgrade und man hat immer nur ein paar Gegenstände zur Auswahl, die aber umso geschickter kombiniert werden müssen, um das befriedigende Erfolgserlebnis zu erlangen.

Der Spielspaß ist hoch, zumal durch die netten Hintergrundgrafiken auch optisch mehr geboten wird und die schwereren Puzzles wirklich knifflig sind. Die neuen Elemente wie die Laser und Flipperteile gefallen mir gut und die schon vorher einfache Bedienung ist noch um einiges verbessert worden.

Wer nur ein bißchen Spaß an Technikkram und Knobeln hat, kommt bei Incredible Machine 2 bestimmt auf seine Kosten.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

7 TH. GUEST	**39,90**
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE	49,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	**89,90**
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	99,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES –	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	**79,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	**54,90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT.	79,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BITMAP-BROTHERS COMPIL. inkl. XENON 2 / GODS / MAGIC POCKETS / SPEEDBALL 2 / CADAVER	79,90
BLOODNET DT. ANL.	69,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	85,90
CHESSMASTER 3000 / KARPOV	**29,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	44,90
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	89,90
COLONIZATION & CIVILIZATION *	**109,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CREATURE SHOCK DT. HANDB. *	99,90
CRIME PATROL	89,90
CRITICAL PATH	29,90
CYBERRACE KOMPL. DT.	**29,90**
CYCLEMANIA	**79,90**
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	**85,90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	**75,90**
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	**44,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESERT STRIKE	69,90
DIE BOX COMPIL. INCL. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	**54,90**
DIGGERS	**24,90**
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	**29,90**
DOOM 2 –HELL ON EARTH– DT. ANL.	**89,90**
DOOM 2 UTILITIES CA. 100 LEVEL	**49,90**
DRAGONS LAIR DT. ANL.	**59,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS –	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	65,90
ECSTATICA DT. ANL.	**89,90**
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER)	**59,90**
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	**39,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
ERIC THE UNREADY	**29,90**
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**89,90**
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	**19,90**
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	je 44,90
G O L D -TOPWARE- (SHAREWARE)	39,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	**75,90**
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	69,90
HELL DT. ANL.	**99,90**
HELLCAB	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	**89,90**
HORDE KOMPL. DT.	**89,90**
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON ASSAULT *	99,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	**19,90**
JUNGLE STRIKE *	**79,90**
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	89,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE *	**89,90**
KOLUMBUS KOMPL. DT.	**89,90**
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	**119,90**
LANDS OF LORE	85,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. *	89,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	**29,90**
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LODERUNNER DT. ANL. *	**85,90**
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II	55,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	**95,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90

CD ROM Programme

MEGA RACE	49,90
MENZOBERRANZAN *	**79,90**
MICROCOSM DT. ANL.	**34,90**
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	**39,90**
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	**39,90**
MYST – WINDOWS – SVGA	99,90
NASCAR RACING DT. ANL.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	**95,90**
NOSTRADAMUS (BIOGRAPHIE/PROPHEZEIHUNGEN	**84,90**
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
NOMAD DT. ANL.	59,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	**89,90**
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PANZERGENERAL –SSI– *	**79,90**
PATRIOT	44,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	**84,90**
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE –	39,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE- 2 CD'S	**29,90**
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN	je 24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	**105,90**
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	**89,90**
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	89,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL. *	89,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	**99,90**
RAPTOR –VOLLVERSION–	59,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT	54,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**89,90**
RETRIBUTION DT. ANL.	**79,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL.	**89,90**
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. *	89,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	**95,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SLIP STREAM *	**69,90**
SPACE ACE DT. ANL. *	**85,90**
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION	85,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	**99,90**
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	**79,90**
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	**75,90**
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	**134,90**
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	**75,90**
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUPREMACY + 5 SPIELE DT. ANL.	**19,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO	29,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	**95,90**
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	79,90
ULTIMATE FOOTBALL	79,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT. *	99,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDB.	**114,90**
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. *	**85,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	**109,90**
WALLS OF ROME	29,90
WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA –	89,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIELBESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WILD BLUE YONDER	69,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER III DT. HANDB.	**119,90**
WINGS COMMANDER 3 „LIMITED EDITION"	**149,90**
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**75,90**
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	**85,90**
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG *	**59,90**
ALIEN LEGACY DT. ANL.	85,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	75,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90

PC/IBM

BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS *	**89,90**
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	69,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CANNONFODDER 2 3,5" *	65,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**89,90**
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	**79,90**
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DELTA – V – (UPDATE IN DT.) 3,5"	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DESERT STRIKE 3,5"	69,90
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	59,90
DOOM II –HELL ON EARTH– DT. ANL. 3,5"	**99,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
EARTH SIEGE DT. ANL. *	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	**59,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
F14 FLEETDEF. DATA DISK	49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT.	149,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
HORDE DT. HANDBUCH 3,5"	**69,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INDY CAR PAINT KIT	39,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANL. 3,5"	35,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	59,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5" *	79,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG *	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	**59,90**
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5" *	**69,90**
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 3,5"	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	**69,90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICROMACHINES DT. ANL.	59,90
NASCAR RACING DT. ANL. 3,5"	75,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST KOMPL. DT.	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PANZERGENERAL –SSI– 3,5" *	**85,90**
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**69,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RETRIBUTION DT. ANL. 3,5" *	**69,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANLEITUNG 3,5" *	**85,90**
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SLIP STREAM 3,5" *	**69,90**
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT – V. 1.0	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**79,90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM. *	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	89,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	**39,90**
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	**65,90**
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5"	85,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
UNIVERSE DT. ANLEITUNG 3,5"	**79,90**
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	139,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 3,5"	**39,90**
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25"	15,90
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5"	**34,90**

Preishits PC

ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	**29,90**
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 3,5" + 2 SPIELE	**24,90**
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	15,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	**39,90**
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. 3,5"	**19,90**
EPIC DT. ANL. 3,5"	34,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLASHBACK KOMPL. DT. 3,5"	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT –DOMARK– 3,5"	**34,90**
FIRST SAMURAI 3,5"	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
GATEWAY II –HOMEWORLD– 3,5"	**29,90**
GENESIA 3,5"	**29,90**
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	**34,90**
I N C A KOMPL. DT. 3,5"	39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF..-KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. 3,5"	24,90
JIMMY CONNORS TENNIS GREAT COURTS 2 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT. 3,5"	24,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
KICK OFF 3 ! KOMPL. DT. 3,5"	**34,90**
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 –THE TRIBES– DT. ANL. 3,5"	**24,90**
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	15,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MONKEY ISLANDS I 5,25"	12,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. 3,5"	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	**34,90**
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	**34,90**
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PUSH OVER DT. ANL. 5,25"	15,90
RAGNAROK DT. ANL.	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	**34,90**
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	**15,90**
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	**19,90**
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	**34,90**
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	**34,90**
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE 3,5"	**19,90**
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANL. 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 5,25"	12,90
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	59,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE –THE GAMES– 3,5"	**24,90**
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	15,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	**17,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	**749,00**
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**65,90**
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	54,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	249,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	499,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION PANASONIC DT. HB.	159,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann



Die neuen Level wirken deutlich bunter als in den Vorgängerversionen: Ob in der Wasserwelt...



...in der Kunstgalerie...



...nachts im Wald...



....auf der Straße...



...am Strand...

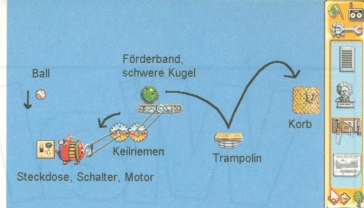


...oder in den Bergen.

schirmtexten und einer ausgefeilten Hilfsfunktion ausführlich informiert. Zusätzlich gibt es eine Art Tutorial und den blondgewellten Professor Tim, der Ihnen beim Zusammenbauen assistiert. Spielvarianten gibt es insgesamt drei: Den Puzzle-Knobel-Modus, bei dem man unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wählen kann, die »Werkstatt«, in der man selber baut und ein Zwei-Spieler-Duell. Letzteres besteht lediglich darin, daß jeder das gleiche Puzzle vorgesetzt bekommt und jeweils nach ein paar Sekunden beim Basteln abgewechselt wird. Derjenige, der seine Maschine als erster zum Funktionieren gebracht hat, gewinnt.

In der Werkstatt geht es um eigene Kreativität. Nach Belieben dürfen die Elemente plaziert, gedreht, gestreckt und ausprobiert werden. Über den Info-Knopf kann man immer herausfinden, welche Aktionen jedes einzelne Bauteil auslöst und wie es aktiviert wird. Hier stellen Sie auch Schwerkraft und Luftdruck ein, mit denen sich die physikalische Verhaltensweise der Bastelstücke radikal ändern läßt. Durch die umfangreiche Hintergrundgrafiken-Bibliothek motzen Sie Ihre Basteleien optisch auf: Neben wild springenden Walen finden wir hier hübsche Blumentapeten und possierliches Alltags-Allerlei. Für geistige Herausforderung sorgt der Puzzle-Modus. Hier werden Aufgaben mit einer genau definierten Zielvorgabe gestellt, wie etwa »Bringen Sie die Maus ins Mauseloch«. Zur Lösung stehen Ihnen nur bestimmte Gegenstände aus dem Techno-Fundus zur Verfügung.

Durch geschicktes Kombinieren und Plazieren versucht man der Lösung näherzukommen und kann durch Anklicken des Knopfes »Maschine starten« sein Werk in Echtzeit ablaufen lassen. Durch Überlegen und geschicktes Ausprobieren kommt einem irgend-





Der Zwei-Spieler-Modus ist begrenzt unterhaltsam, da einfach nur abgewechselt wird

wann die zündende Idee, wie die Lösung aussehen könnte. Zur Einführung gibt es 40 Übungspuzzles, die alle Eigenschaften der zahlreichen Elemente demonstrieren. Für jeden der vier Schwierigkeitsgrade locken dann weitere 30 Rätsel zum Lösen; macht unterm Strich 160 Runden. **(mk)**



im wettbewerb

Battle Bugs	83
All new World of Lemmings	83
INCREDIBLE MACHINE 2	**82**
Even More Incredible Machine	82
Incredible Toons	78

Die neueste Ausgabe der Incredible-Reihe hängt dank Spielkomfort und gekonntem Puzzledesign den Großteil der Tüftelkonkurrenz ab. Gegenüber dem direkten Vorgänger Even more Incredible Machine halten sich die spielerischen Verbesserungen freilich in Grenzen. Wer mit dem Chemiekasten-Charme dieser Sierra-Serie nichts anfangen kann, hat mit All new World of Lemmings oder der originellen Käfer-Taktikgrübelei Battle Bugs schöne Denksport-Alternativen.

the incredible machine 2

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 256 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Vier Schwierigkeitsgrade, über 100 Puzzles und 40 Übungslevels. Zwei Spieler können abwechselnd werkeln.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

82



WARCRAFT



Orks sind auch nur Menschen: Das Scharmützel zwischen diesen beiden Fantasy-Fraktionen ist der Handlungsrahmen für ein unverschämt spannendes Echtzeit-Strategiespiel im Stil von »Dune 2«.

Strategiespiele – die gibt man sich doch vor dem Einschlafen, weil bis zum Aufwachen ohnehin nichts auf dem Schirm passiert...« Spätestens seit »Dune 2« können Strategiefans selbstsicher auf diffamierende Bemerkungen dieser Art reagieren. Westwoods Echtzeit-Taktikprogramm betrat vor knapp zwei Jahren echtes Neuland: In annehmbarer Grafik fuhren die eigenen Panzerchen nett animiert und in Echtzeit durch die Gegend, quittierten Befehle mit kurzen Funksprüchen und beharkten fleißig alle auftauchenden Gegner. Gleichzeitig mußte die eigene Basis in einfacher Sim-City-Manier ausgebaut und für ständigen Rohstoff-Nachschub gesorgt werden.

Am Ende jedes Szenarios wird eine Statistik eingeblendet

Blizzards »Warcraft« sieht auf den ersten Blick so aus, als hätte man die Dune-2-Soldaten aus ihren Fahrzeugen gezogen und in Faschingskostüme gesteckt. Frappierende Ähnlichkeiten lassen fast schon vermuten, daß einige Westwood-Programmierer zwischenzeitlich den Arbeitgeber gewechselt haben: Kleine Männchen laufen in Echtzeit durch die Gegend, klären unbekanntes Gebiet auf, bauen kleine Häuser, sorgen für Nachschub und ziehen tapfer grunzend in zahlreiche Pixelschlachten.



Der Anführer der Orks weiß, was er will

Im Fantasyland Azeroth herrschte unter der starken Hand des Königs seit Generationen Frieden. Doch plötzlich tauchen aus den Wäldern widerliche Orks auf, die mordend und brandschatzend durch die Provinzen ziehen und sich den königlichen Truppen als ebenbürtig erweisen. Orkhäuptling Blackhand hat sich in den Kopf gesetzt, Schloß Stormwind Keep zu erobern. Als Provinzkommandeur erhält man vom König die Aufgabe, einen kleinen Stützpunkt zum Kampf gegen die Invasoren zu errichten. So beginnt das erste von insgesamt zwölf Szenarien, die uns schließlich bis zur schwerverteidigten Festung der Orks führen wird.

Wer es aber leid ist, ständig die »Guten« gegen die »Bösen« zu führen, kann den Spieß auch umdrehen: Zwölf weitere Karten beschäftigen sich mit dem heldenhaften Eroberungskampf der tapferen Orks gegen die schwächlichen



Beim Kampf gegen die Rebellen setzen wir unsere Ritter ein



im wettbewerb

Wie schon das Science-fiction-Spiel Dune 2, lebt Warcraft von seiner unkomplizierten Echtzeit-Hektik. Auch bei Rings of Medusa steht der Spieler teilweise unter Zeitdruck, die Betonung liegt aber klar auf dem Handelsaspekt. Master of Magic ist ein detailliertes Fantasy-Schwergewicht mit Unmengen von Regeln, Truppentypen und Zaubersprüchen. Die Stadteroberungen von Warlords 2 machen vor allem mit mehreren menschlichen Gegnern Spaß.

Master of Magic	84
WARCRAFT	**83**
Dune 2	79
Rings of Medusa Gold	74
Warlords 2	73

Menschlein. Außer diesen beiden Kampagnen, die sich in Bezug auf Kartenaufbau und Missionen kaum voneinander unterscheiden, bietet Warcraft Szenarien nach Maß: Aus verschiedenen Karten sucht man sich ein Spielgebiet heraus und bestimmt die Anfangsarmeen. Hier sind auch Kämpfe zwischen zwei Menschen- oder Ork-Heeren möglich. Im Spiel geht's dann einfach darum, wer als erstes den anderen völlig vernichtet hat.

Bei den Kampagnen sind die Aufgaben differenzierter: Eine bestimmte Anzahl von Gebäuden soll errichtet, ein gegnerisches Heer besiegt, Bauern befreit oder ein Dorf niedergebrannt werden. Als besonderen Gag gibt es spezielle Dungeon-Karten, bei denen nicht in Wäldern oder im Sumpf gekämpft wird, sondern in unterirdischen Höhlensystemen. Hier besteht die Aufgabe beispielsweise darin, einen verletzten Ritter zu finden und sicher bis zum Ausgang zu bringen.

In den einzelnen Szenarien variiert die Anfangsstreitmacht stark. Meist beginnt man mit einigen Schwertkämpfern, Bogenschützen und Bauern. Letztere sind zum einen für das Errichten neuer Gebäude zuständig, zum andern für das Fällen von Bäumen und Ausbeuten von Goldminen. In der Regel verfügen wir am Anfang einer neuen Runde nur über mehrere Farmen sowie die eminent wichtige Town Hall. Diese dient zum »Herstellen« neuer Bauern, außerdem ist sie für die Errichtung von Straßen und Festungsmauern zuständig. Dune-2-Spieler kennen das System: Ein Produktionsgebäude anklicken, woraufhin eine Kurzübersicht sowie einige Icons erscheinen. Nach Anklicken der gewünschten Aktion (z.B. »Bogenschützen rekrutieren«) wird diese ausgeführt, was einige Zeit dauert. Jedes Gebäude hat einen Daseinszweck: Farmen produzieren Nahrung, Kasernen erlauben das Aufstellen von Truppen, Ställe die Zucht von Pferden. Außerdem gibt es Schmieden, Kirchen, Sägewerke und Zaubertürme. Bei den Orks haben die Gebäude zwar andere Namen und Grafiken, die Eigenschaften sind aber prinzipiell identisch.



Die letzte Mine der Orks

Ein »Flammensturm«

Während der Schlacht fördern die Orks unermüdlich neue Rohstoffe. Denn sonst stoppt der Nachschub und Verluste können nicht mehr wettgemacht werden.

Der Hauptangriff: Fünf tapfere Ritter und vier Bogenschützen werden den fiesen Orks den Rest geben.

Der grüne Rahmen kennzeichnet die angewählte Einheit.

Der Testangriff im Südwesten verursachte auf beiden Seiten hohe Verluste - und immer noch wird gekämpft.

Autsch, das war knapp: Unser Infanterist wird vom feindlichen Warlock beharkt.

Die Town Hall des Tempels muß zerstört werden.



In den Minen hat der königliche Trupp den vermißten Ritter Lothar gefunden



O weh – die Giftwolke hat uns voll erwischt!

Auch die Steuerung der Einheiten folgt dem einfachen Klick-System: Ein Bauer wird angewählt, das »Beschaffe Rohstoff«-Icon betätigt und danach auf das gewünschte Ziel gezeigt. Ist dieses ein Waldstück, trippelt der Bauer dorthin, fällt einige Bäume, trägt sie zur Town Hall und kehrt dann an seinen Frischluft-Arbeitsplatz zurück. Diese Prozedur wiederholt er solange, bis er einen anderen Befehl bekommt oder alle Bäume gefällt sind. Klickt man als Ziel eine Goldmine an, läuft ein ähnlicher Vorgang ab; nur wird statt Holz jetzt Gold zur Town Hall geliefert.

Gold und Holz brauchen Sie zum Rekrutieren neuer Einheiten, zur Errichtung und Reparatur von Gebäuden sowie zum »Forschen«. Kann man anfänglich nur Farmen, Kasernen und Sägewerke bauen, wird die Auswahl im Laufe des



Alle regulären Truppentypen im Überblick: oben die Menschen, unten die Orks.

jörg langer

Sie suchen ein herausforderndes Strategiespiel, das ohne großes Regelwerk oder Einarbeitungszeit auskommt? Glückwunsch, Sie haben es gefunden! Warcraft bietet etwas Erkundung, ein wenig Wirtschaft, ein paar Kampfeinheiten, viel Hektik - und in der Summe eine Riesenportion Spielspaß.

Auch wenn die Anleihen bei Dune 2 fast schon unheimlich sind, erweist es sich es als eigenständiges Programm. Die zwölf Missionen sind wohltuend abwechslungsreich. Da stört es nicht sonderlich, daß Orks und Menschen praktisch dieselben Aufgaben haben.

Leider hat Warcraft mit Dune 2 auch die dürftige Computerintelligenz gemein: Einzelne Einheiten werden geschickt gezogen, doch es fehlt dem elektronischen Gegner an einer vernünftigen Gesamtstrategie. Der Zwei-Spieler-Modus läßt dieses Manko aber vergessen und Nicht-Profis werden auch so eine ganze Weile an den Missionen zu knabbern haben.



Unser Dorf wird angegriffen – dafür werden die Menschen büßen!



Nach der Szenariobeschreibung wird zum Einsatzort hingezoomt

Spiels immer größer. Sobald z.B. ein Sägewerk gebaut wurde, darf man in seiner Kaserne zusätzlich zu den 08/15-Fußsoldaten auch Bogenschützen aufstellen. Außerdem läßt sich im Sägewerk gegen viel Gold die Durchschlagskraft der Schützen erhöhen. In gleicher Weise steigert man in Ställen die Geschwindigkeit seiner Ritter-Einheiten, bzw. in Schmieden die Qualität von Schwertern und Schilden. Kirchen und Türme dienen nicht nur zur Ausbildung von Klerikern und Magiern, sondern auch zum Erforschen neuer Zaubersprüche.

Derer gibt es auf beiden Seiten zusammen 16 verschiedene, wobei sich allerdings sechs stark ähneln. Das restliche Repertoire sorgt für Freude: Die Menschen-Kleriker heilen Verwundete, die Orks machen aus Gefallenen untote Skelette. Der Magier läßt einen Feuerregen los, der Hexer eine Giftwolke. Weitere Sprüche sind »Unsichtbarkeit« und »Magische Rüstung«, sowie Beschwörungen von Spinnen, Skorpionen, Wassergeistern und Dämonen. Jeder Spruch zehren an der Mana-Reserve der Zaubernden, die sich nur langsam wieder auflädt.

Alle Truppen und sämtliche Gebäude verfügen über »Lebensenergie«. Ist diese durch Wunden oder Beschädigungen erschöpft, stirbt die Einheit, bzw. fällt das Gebäude in sich zusammen. Truppen haben darüber hinaus individuelle Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswerte: Ein Bogenschütze ist beispielsweise schneller als ein Fußsoldat und kann ihn schon aus einiger Entfernung beschießen; im Nahkampf aber ist er chancenlos. Zu den insgesamt 14 Truppentypen auf beiden Seiten kommen beschworene Kreaturen und das eine oder andere Monster hinzu.

Die links oben eingeblendete Übersichtskarte zeigt jeweils das gesamte Schlachtfeld. In ihr kann man schnell zu bestimmten Stellen springen oder Einheiten weiter entfernte Ziele vorgeben. Die Bedienung wird dadurch erleichtert, daß man bis zu vier Einheiten gleichzeitig mit ein und demselben Befehl versehen kann. Auch sonst gibt es viel Komfort: Die Spielgeschwindigkeit läßt sich von »äußerst zäh« bis »wahnsinnig schnell« einstellen, außerdem dürfen Sie jederzeit speichern.

Neben der hübsch gezeichneten Grafik gefällt vor allem die gelungene Sounduntermalung: Alle Befehle werden mit einem kernigen »Yes, Sir!« oder ähnlichen Ausrufen bestätigt; als Ork-Kommandant bekommen Sie unterwürfig-kehlige Laute zu hören. Jeder Schlag klirrt aus den Lautsprecherboxen, Treffer führen zu dumpfem Stöhnen. Warcraft macht damit jedem Ritterfilm Konkurrenz **(la)**

ZWEI-SPIELER-MODUS

Geübte Strategen werden bei Warcraft schnell an die Grenzen der Computergegner-Intelligenz stoßen, doch zum Glück haben die Programmierer einen Zwei-Spieler-Modus eingebaut.

Das Verbinden der beiden Rechner erfolgt problemos per Nullmodem, Modem oder Netzwerk. Zu Beginn sucht sich jeder der beiden Kontrahenten seine Truppen aus, die dann vom Gegenüber bestätigt werden. Danach starten beide Spieler an einer zufälligen Stelle mit einem kleinen Dorf.

Von jetzt an ist sich jeder selbst der Nächste, dem Gegner gönnt man allenfalls einen hämischen Kommentar per Textnachricht. Vor allem Hinterhalte und richtige formierte Einheiten gewinnen bei Zwei-Spieler-Duellen deutlich an Wichtigkeit.

heinrich lenhardt

Keine faulen Ausreden: Auch wenn Ihnen der bloße Gedanke ans Herumschieben von Einheiten Schüttelfrost beschert, sollten Sie Warcraft eine Chance geben. Der strategische Grundbelag wird durch Siedlungsaufbau, Rohstoff-Rafferei und geradlinige Bedienung zu einem süchtig machenden Spiele-Leckerbissen.

Die Designer haben Warcraft nahezu perfekt austariert: Viel Entscheidungsfreiheit, aber nie geht der rote Faden verloren. Abwechslungsreiche Einheiten, aber kein unübersichtliches Zumüllen mit Detailkram. Prickelnde Echtzeit-Spannung, aber unangenehm überhektisch wird's nicht.

Dune 2 hat mir seinerzeit einen Riesenspaß gemacht. Bis Westwood mit dem Nachfolger »Command & Conquer« fertig ist, wird sich Warcraft von Blizzard als würdige Alternative auf meiner Festplatte breit machen. Und das nicht zuletzt wegen der Zwei-Spieler-Option: Wartet nur ab, eines Tages werde ich Ork Langer schon noch wegputzen...



warcraft

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blizzard / Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 400 KByte + 1,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 70 MByte

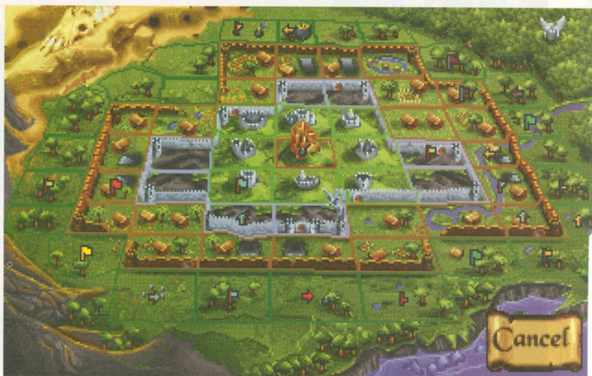
Besonderheiten: Nullmodem- und Netzwerkunterstützung. Disketten-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



DOMINUS

Niemand hat mich lieb: Alle Nachbarsippen haben es sich in den Kopf gesetzt, unser Fantasy-Imperium zu erobern. Die Folge: Strategiekampf an allen Fronten mit Monsterzucht und Magiemix.



Die Übersichtskarte zeigt die feindlichen Truppenbewegungen

Da hat man jahrelang an seinem Herrschaftsgebiet gebastelt, eine riesige Festungsmauer sowie eine noch größere Burg errichtet – und plötzlich beschließen die acht umliegenden Klans, daß sie auch etwas vom Reichtum abhaben wollen. Fortan stoßen aus allen Richtungen Erkundungs- und Plündertrupps der neidischen Nachbarn auf unser in Quadranten eingeteiltes Gebiet vor. Nur Zauberkraft, vier Kommandeure mit ihren Monsterhorden und die eine oder andere Falle stehen zur Verfügung, um die Bedrohung abzuwehren.

»Dominus« unterscheidet sich ziemlich von den üblichen Fantasy-Strategiespielen: Ihre Aufgabe ist es nicht etwa, als Nachwuchsherrscher aus einem kleinen Dorf ein riesiges Reich zu schmieden, sondern die bereits erlangte Macht zu verteidigen. Die angreifenden Trupps werden auf einer Übersichtskarte in Form von Fahnen und Pfeilen dargestellt. Erstere symbolisieren eine gerade stattfindende Plünderung, letztere den Wechsel von einem Quadranten zum anderen. Außerdem kann man den Markierungen in etwa die zahlenmäßige Stärke einer Horde entnehmen. Zwischen den Klans gibt es komplizierte Allianz- und Abneigungsbeziehungen: Obwohl Sie der böse Hauptfeind sind, kloppt man sich auch innerhalb der Invasorenschar.

Glücklicherweise können Sie Spione aussenden, um Eigenschaften und Absichten der Eindringlinge herauszufinden. Eine zweite Möglichkeit zur Informationsbeschaffung ist das mehr oder weniger freundliche Ausquetschen von Gefangenen mit Fragen von »Könntest Du mir Deinen Rang mitteilen?« bis »Sag mir, wie Ihr zu den Feuergeistern steht – oder stirb!«. Nur wer die erlangten Daten richtig auswertet und seine Kräfte dementsprechend verteilt, hat in höheren Spielstufen eine echte Gewinnchance.


Monster-Schaffung leichtgemacht: Bis zu fünf Untiere lassen sich kombinieren

Die Truppen unterscheiden sich durch verschiedene Kampfwerte wie Angriffs- oder Verteidigungsgeschick. Obwohl die heimatlichen Schutzregimenter relativ schwächlich geraten sind, gibt es Abhilfe: Sie holen sich aus den Gehegen bis zu fünf Monster und kreuzen sie auf magische Weise miteinander. Dadurch entsteht ein neues Untier mit hoffentlich besseren Kampfwerten. So lassen sich mit etwas Rumprobieren aus feuerballspuckenden, aber empfindlichen »Drakes« widerstandsfähige Superflammenwerfer machen.


Bei den Schlachten sieht man meist nur chaotisches Gewusel

Zu den umkämpften Quadranten gelangen Sie durch Anklicken auf der Übersichtskarte. Nun sucht man nach dem örtlichen Invasorentrupp und ruft beliebig viele eigene Monster herbei, solange der Vorrat eben reicht. Auf die Aktionen der eigenen Streitkräfte hat man allerdings keinen Einfluß, die

jörg langer

Dominus erinnert stark an »The Horde«, ohne dessen simplizistischen Charme oder nette Grafik zu erreichen. Hauptmanko des Programms ist, daß der Einsatz der eigenen Monster gegen die bösen Invasoren schlecht realisiert wurde: Fuzzelige Monstersprites hauen einander fast unbeeinflußbar auf die Mütze, wobei die »Bösen« nur dadurch zu erkennen sind, daß sie im Gegensatz zum eigenen Truppen-Sammelsurium fast immer gleich aussehen. Die Übersicht über die eigenen Monster fällt zudem schwer, da es an Tabellen oder Statusbildschirmen mangelt. Trotzdem besitzt Dominus einen gewissen Reiz, vor allem aufgrund seiner »Rom-kurz-vor-dem-Untergang«-Stimmung: Ständig fluten neue Horden aus den umliegenden Wäldern und Wüsten, während die eigenen Truppen kaum ausreichen, um die bereits innerhalb der Befestigungen wütenden Plünderer zu besiegen. Das Befragen von Gefangenen ist eine nette Idee und durch die Echtzeit artet der Abwehrkampf teilweise in echten Streß aus.

Truppen lassen sich nur durch vorher zusammengemischte Zaubersprüche unterstützen. Das Kampfgeschehen betrachtet man in zwei Zoomstufen.

Das Mischen von Magie nehmen Sie in einem speziellen Bildschirm vor: Verschiedene Zutaten ergeben, richtig gemixt, machtvolle Zaubersprüche. Wenn Ihre Vorräte zur Neige gehen, schicken Sie einige unbeschäftigte Monster auf Kräutersuche. Allerdings stehen sie während des Sammelns nicht für Kämpfe zur Verfügung. Fallen sind ein weiteres Verteidigungsmittel, aber auch hier gilt: Wer keine Truppen abstellt, kann auch keine komplexen Überraschungspakete zimmern. Das in der Mitte des Landes gelegene Heimatschloß stellt natürlich den Hauptanziehungspunkt für die Invasoren dar. Aufgrund seiner Größe ist es im Gegensatz zu den restlichen 65 Gebieten nochmals in acht Stockwerke verteilt, die einzeln verteidigt werden können. Da das gesamte Spiel in Echtzeit stattfindet, laufen viele Schlachten automatisch ab: Man kann halt immer nur an einer Stelle gleichzeitig sein.

Im Hauptmenü läßt sich der gewünschte Schwierigkeitsgrad einstellen: Beim »Serf« angefangen erhalten Sie nach oben hin immer weniger Anfangsmonster, während die Gegner immer stärker werden. Spätestens als »Overlord« sollte einem dann nicht allzuviel am Land seiner Väter liegen. **(la)**

dominus

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	U. S. Gold
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 30 MByte

Besonderheiten: Zoomfunktion bei Kämpfen; Monster- und Zauberspruch-Mixen. Soll komplett in Deutsch erscheinen.

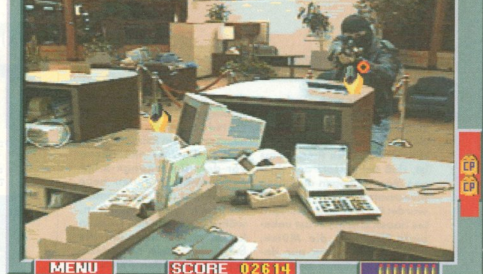
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

59



CRIME PATROL

Actionkrimi, garantiert nicht bleifrei. Spielerisch schlicht, aber grafisch verlockend gestaltet sich die Streife des CD-ROM-Cops.



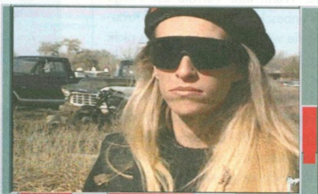
Ba-Ba-Banküberfall: Der Typ mit der dezenten Kopfbedeckung gehört eindeutig zu den Bösen

Der Chefprogrammierer bei American Laser Games hat einen gemütlichen Job: Seit Jahr und Tag kann er die selben Routinen benutzen und muß sie nur mit neuen Videoclips verknubbeln. Seit den Tagen des Spielhallen-Debüts mit dem (mittlerweile indizierten) »Mad Dog McCree« sind die Titel dieser Firma nicht über das Point-and-schieß-Prinzip hinausgekommen.

Die Masche ist einfach und wurde wiederholt für CD-ROM umgesetzt: Bildschirmfüllend läuft ein digitalisierter Videoclip ab. Sie können die Handlung nur durch Schüsse auf Halunken in allen Größen und Formen beeinflussen. Wird schnell genug geklickt, sinkt der Bösewicht röchelnd zusammen und die Handlung geht weiter. Lassen Ihre lahmen Reflexe es zu, daß der digitalisierte Fiesling schneller schießt, wird zum »War wohl nix«-Clip umgeschaltet. Drei Bildschirmleben stehen Ihnen zur Verfügung, um die Story voranzuschießen.

Auf dem PC dämmen neuzeitliche Segnungen wie Speichern des Zwischenstand oder verschiedene Schwierigkeitsgrade das Frust-Potential ein.

Auch bei »Crime Patrol« wird der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt und schon schießt man sich durch digitalisierte Videofilm-Szenerien. Statt Wildwest ist jetzt der rauhe Cop-Alltag in einer US-Großstadt angesagt. Terroristen im Warenlager, Geiselgangster im TV-Markt – die Videos werden durchweg von ausgewachenen Ganovenrudeln bevölkert. Sie haben vom Hauptmenü aus die Wahl zwischen drei separaten Handlungsästen; dazu kommt als vierte Alternative der Besuch einer Schießbude zwecks Treffsicherheits-Optimierung. Sind die Aufträge gemeistert folgt eine Beförderung und die Konfrontation mit weiteren Missionen. Auf jeden Fall gilt die Maxime »erst denken, dann ballern«: Verwandelt der kleine Dirty Harry einen Unschuldigen zum Kugelfang, verliert er sofort ein Bildschirmleben.



»He, starke Brille!«. Die Kollegin vom SWAT-Team trainiert noch coole Posen...



Nach einer Beförderung warten drei neue Missionen auf Sie

Gegenüber den Vorgängerspielen fällt angenehm auf, daß übertrieben düstere Szenen mit schlecht erkennbaren Bewegungen vermieden wurden. Doublespeed-Laufwerk-Besitzer profitieren zudem von deutlich schärferen Videos. **(hl)**

heinrich lenhardt

Spielerisch wärmt American Laser von CD zu CD das selbe Süppchen auf: Simples Mausklick-Geballer; nicht übertrieben tiefsinnig oder komplex, aber durchaus kurzweilig.

Crime Patrol sieht man an, daß die Firma mit wachsendem Erfolg immer größere Budgets in die Videodrehs investieren konnte. Raffinierte Kamerafahrten, spektakuläre Stunts, Autoverfolgungsjagden und abwechslungsreiche Drehorte – hier ist mehr los als in einem durchschnittlichen TV-Krimi. Inhaltlich ein Offenbarungseid, aber als simpler Zwischendurch-Spaß kann Crime Patrol gefallen.

Unterm Strich gibt's wegen der besseren Videos ein Pünktchen Aufwertung gegenüber Mad Dog II.



crime patrol

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	American Laser Games
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 512 KByte
Festplattenplatz: wenige Byte
CD-Belegung: ca. 500 MByte

Besonderheiten: Bessere Videografik bei Doublespeed-CD-ROMs. Drei Schwierigkeitsgrade. Ein Spielstand darf gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Laufwerk.



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
Ladenpreise Variieren!!!!!!
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

7thSword o.Magic	DA	x67,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
A-Train + Constr.Set	DV	44,95
Aces of the Deep	**DV**	**x79,95**
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone i.the Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	EV	69,95
Amored Fist	**DV**	**x84,95**
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Aladdin	DA	x67,95
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Break Thrue	DA	47,95
Bundesl.Manager Hattrick	**DV**	**74,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	DV	i.V.
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	**DV**	**89,95**
Cool Spot	DA	54,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	**DV**	**74,95**
DSA 2 Speech Pack	DV	36,95
Dawn Patrol	**DA**	**77,95**
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	67,95
Delta 5	DV	xx79,95
Der Baulöwe	DV	x87,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	59,95
Devilland	DA	56,95
Die Siedler	DV	74,95
DOOM 2	**DA**	**87,95**
54 neue Level Doom2	EV	29,95
Dogfight	DA	34,95
Dreamweb	DV	79,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95
F14 Fleet Defender	DA	89,95
F14 Fleet Def.Data	DA	x47,95
F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Formula One Gr.Prix	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Gabriel Night	DV	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	x87,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Paint Kid	EV	34,95
Iniana Jones 4	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jungle Strike	EV	67,95
Lollypop	DV	74,95
Lode Runner	**DV**	**67,95**
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus:	DV	99,95

o Indiana Jones 3
o Loom
o Maniac Mansion
o Monkey Island 1
o Zack Mc Kracken

Under a Killing Moon 99,95
2400 MB Spaß auf 4 CD´s
Engl. Sprachausgabe mit dtsch.Untertiteln

PC 3,5 "

Lords of Realm	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Master of Magic	DV	x89,95
Master of Orion	DA	89,95
Mortal Combat	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	47,95
NASCAR Racing	DA	i.V.
Pinbal Dreams	DA	59,95
Pinbal Dreams Data	DA	35,95
Pinbal Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	34,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Populus 2	DV	34,95
Quarantine	**DV**	**79,95**
Ravenlooft	DV	79,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Simulator	EV	84,95
SSN 21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Crusader	**DV**	**79,95**
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 Data	DV	47,95
Superhero League - of Hoboken	EV	67,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	**DV**	**74,95**
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
The Horde	DA	67,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Tubular Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unkn.	DV	89,95
Ultima 7	DV	34,95
Ultima 8	DV	74,95
Universe	**DV**	**67,95**
Weebee Worlds	DA	47,95
Werewolf KA50	DA	x67,95
Wing Armada	DA	64,95
Wings of Glory	DV	x87,95
World of Lemminge 3	DA	x59,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X - Wing Upgrade	DV	49,95

PC-CDRom

7th Sword o. Magic	DA	x67,95
11th Hour	DA	x114,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Alone i. the Dark 1	DV	89,95
Alone i. the Dark 2	DV	x84,95
Al Quadim	DV	67,95
CD Amored Fist	**DV**	**84,95**
Anstoss+World Cup	DV	79,95
CD Battle Bugs	**DV**	**77,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
CD Bioforge	**DV**	**x89,95**
Burning Steel 2	DV	79,95
Castles 2/Awakening	DA	x79,95
CD Comanche incl. Data 1 und 2 plus 10 CD-Bonusmissionen	**DV**	**69,95**

Wichtige Mitteilung !!

Zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft haben wir uns entschlossen, den Paketen NICHT den " Weihnachtskugelschreiber " oder andere, übliche Präsente beizulegen.
Statt dessen werden wir einen angemessenen Geldbetrag der DEUTSCHEN KINDERKREBSHILFE E.V. zu Verfügung stellen.
Wir glauben, das wir hier auch in Ihrem Namen, sinnvoll handeln.
Diesbezüglich bedanken wir uns bei all unseren Kunden und Geschäftspartnern für das in uns gesetzte Vertrauen und wünschen Ihnen und Ihren Angehörigen ein besinnliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr
Ihr Call & Play Team

Christoph Kolumbus	DV	89,95
Creature Shock	DA	i.V.
Crime Patrol	EV	89,95
CD Cyclmania	**DA**	**74,95**
Dark Forces	DA	i.V.
Das schwarze Auge 1	DV	64,95
CD Das schwarze Auge 2	**DV**	**x79,95**
CD Dawn Patrol	**DV**	**79,95**
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	87,95
Der Planer + Data	DV	84,95
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt-Saga	DV	x87,95
Dragon Lore	DV	x79,95
Dreamweb	DV	74,95
CD DOOM 2	**DA**	**79,95**
und neu auf dem Markt 2 CD´s mit neuen Leveln für DOOM 1+2 800 MB Daten u.a. vier excl. Episoden f. DOO	EV	47,95

89,95 Master of Magic DV
komplett deutsch auf 3,5"

PC-CDRom

DXXM 1 Utilities mit- 900 Level und Leveleditor	EV	29,95
Dogfight	DA	34,95
Ecstatica	DA	87,95
Erben der Erde	DV	x79,95
Eye of Beholder 1-3	DV	87,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95
F14Fleetdef. Gold	DA	89,95
F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
Form.One Grand Prix	DA	34,95
CD FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Ishar 3	DV	79,95
CD Inferno	**DV**	**94,95**
Jungle Strike	EV	74,95
Journeyment Project	DV	44,95
Larry 6	DV	79,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Little Big Adventure	DV	x89,95
Lost Eden	DV	i.V.
CD Lode Runner	**DV**	**79,95**
Lukas Clas. Advent.- enthält: Indiana Jones 3 / Loom, Maniac Mans.1 / ZackMc Krakken	DV	99,95
Lukas Flight Classics- enthält: o Battlehawk 1942, o Their Finest Hour + Data, o S.W.O.T.L. + 4 Missionen	DA	79,95
CD Magic Carpet	**DV**	**x89,95**
Mega Race	DV	67,95
Might&Magic 3-5	DV	87,95
CD NHL Hockey	**DV**	**79,95**
Myst	DA	79,95
CD Noctropolis	**DA**	**x89,95**
CD Novastorm	**DV**	**79,95**
CD Oldtimer	**DV**	**84,95**
Outpost	DV	79,95
CD PGA 486 Golf	**DA**	**89,95**
Pinbal Deluxe	DA	67,95
Pirates Gold	DV	34,95
Police Quest 4	DV	79,95
CD Quaratine	**DV**	**79,95**
Quest for Glory 4	DV	x84,95
CD Rebel - Assault	**DV**	**79,95**

PC-CDRom

Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
CD Rise of the Triad	**EV**	**59,95**
Rise o.t. Robots		i.V.
Saga of Aces Comp.	DA	x84,95
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Craim	EV	89,95
Sim City	DV	84,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
CD Star Crusader	**DV**	**89,95**
Star Crusader Data	DV	39,95
CD Strike Comander und Privateer incl.aller Missionen und Spech	**DA**	**84,95**
CD Star Trek 1	**DV**	**69,95**
Subwar 2050 + Data	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
CD System Shock	**DV**	**x87,95**
T.F.X.	DV	84,95
The Horde	DV	79,95
CD Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DV	i.V.
CD Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
U.F.O.	DV	89,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under Killing Moon	DV	99,95
CD U.S. Navy Fighter	**DA**	**x89,95**
Wild Blue Yonder	DA	67,95
Wing Armada	DA	79,95
CD Wing Comander Teil 1 und 2 incl.aller Zusatzmissionen + Speech	**DA**	**67,95**
CD Wing - Comander 3	**DA**	**x99,95**
oder als Limited Edition mit Video,T-Shirt ect.		124,95
Wolfpack	DV	67,95

Original Creativ Labs - Soundkarten

Soundblaster Pro Stereo	159,-
Soundbl. 16 Value Edit.	199,-
Soundbl. 16 Multi CD	289,-
Soundbl. 16 Multi CD - mit ASP Chip/MPU 401	349,-
Mitsumi CD - ROM FX001D Doublespeed/Kodak CD fähig mit Controller	249,-
Gravis Joystick - Analog Pro	64,95
Gravis Game Pad	45,95
Joystick Standart	29,95
Y-Adapter für - 2 Joysticks	29,95

In letzter Minute !!!!!
Limitierte Auflage auf einer CD
CD Colonization und Civilization
DV x109,95

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/ Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90DM(Zustellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM
Abkürzungen : DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = englische Version
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung

Irrtümer vorbehalten

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton.
Preisliste Kostenlos.



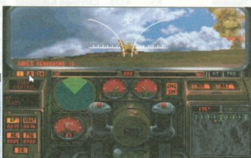
Der virtuelle Luftraum wird immer enger. Mit Novalogics neuer Simulation weichen Sie auf den Boden aus und steuern zur Abwechslung Kettenfahrzeuge mit viel Knautschzone: Armored Fist simuliert vier verschiedene Panzertypen.

Panzereinheiten stellt sich der kalte Krieger gerne als »gepanzerte Faust« vor: Schnell, stabil und mit großer Feuerkraft versehen kommt den fahrenden Särgen bei Attacken und Gegenangriffen die tragende Rolle zu. Moderne Stahlkolosse sind derart mit Elektronik vollgestopft, daß sie preislich nicht weit von diversen Kampfflugzeugen entfernt sind. Deshalb läßt man sie auch nicht von irgendwelchen dahergelaufenen Typen befehligen, sondern nur von absoluten Könnern – beispielsweise Ihnen.

Als Kommandant von bis zu vier Panzerzügen müssen Sie in »Armored Fist« rund 50 Einzelschlachten in sieben Kampagnen bestehen. Ein Zug besteht wiederum aus bis zu vier Vehikeln, so daß maximal 16 Fahrzeuge gesteuert werden. Zur Wahl stehen die blaue und die rote Seite, welche meist NATO-Staaten und die frühere UdSSR symbolisieren. Gekämpft wird aber in »regionalen« Konflikten, z.B. in der Türkei, auf Zypern oder in der Ukraine. Jede Seite verfügt über drei verschiedene Einheiten: Einen Kampfpanzer, einen Schützenpanzer und einen Helikopter. Nur die beiden verschiedenen Panzer können jeweils direkt gesteuert werden, wobei das mitgeführte Waffenarsenal beachtlich ist: Insgesamt acht verschiedene Raketen und Projektile warten auf ihren Einsatz, dazu kommen zwei Nachtsichtgeräte.

Da die Effizienz der einzelnen Waffen gegen die verschiedenen Gegner sehr unterschiedlich ist, besteht die wichtigste Aufgabe im Spiel darin, blitzschnell den adäquaten Munitionstyp zu laden und abzufeuern. Ein Schützenpanzer führt z.B. zwei SAM-Raketen gegen Helikopter mit sich, während ein Kampfpanzer zur Verteidigung gegen Luftangriffe nur mit seiner MG in den Himmel halten kann.

Das Kommandieren erfolgt auf drei Ebenen: In einer Art Tabelle werden ganzen Platoons oder einzelnen Fahrzeugen Mission, Aggressivitätsgrad und Formation verordnet. Ein Fahrzeug jedes Zugs stellt jeweils den Anführer dar, dem die restlichen Panzer folgen. Mit Hilfe einer vierstufig zoomenden Übersichtskarte erhalten die als kleine Symbole dargestellten Einheiten dann ihre Marschbefehle. Man gibt dem Zugführer per Mausklicks einen Weg vor, der an mehreren Knotenpunkten abzweigen kann. Da neben den Fahrzeugtypen auch die Ausrichtung der Geschütztürme und die abgefeuerten Projektile zu sehen sind, läßt sich das Geschehen hier gut verfolgen. Zu guter Letzt



Von unserem Bradley IFV herbeigerufen, kümmert sich die Artillerie um den Gegner

Der M1A2 Abrams hat ein weit entferntes Ziel zerstört



Die cockpitlose Sicht sorgt für größere Übersicht



im wettbewerb

Comanche	86
Earthsiege	76
ARMORED FIST	**65**
Armour Geddon	46
Campaign 2	28

Actionvernarrte Hubschrauberpiloten haben Comanche eh' schon längst im Schrank stehen. Futuristisch orientierte Kommandanten werden sich bei Earthsiege wohl fühlen, das übersichtlicher und abwechslungsreicher ist als NovaLogics neue Panzersimulation. Das halbseidene Armour Geddon bietet einen taktischen Wischwasch aus Panzer- und Jetsimulation. Schlimm wird's bei Campaign 2, das sich gekonnt zwischen die Stühle »Simulation« und »Strategiespiel« in den Militarismus-Matsch setzt.

kann man natürlich auch jeden Panzer einzeln steuern, wobei Sie gleichzeitig die Aufgaben von Fahrer und Bordschütze übernehmen. Tapfer zuckelt man als lebendes Ziel durch die Landschaft und versucht, den Gegner als erstes zu beschießen. Ein halbautomatisches Zielsystem unterstützt Sie dabei: Befindet sich ein Ziel in Sichtweite des »Laserauges«, so läßt es sich durch Aufschalten (»Lock«) zentrieren und dann mit großer Treffsicherheit beharken. Mehrfach getroffene Panzer stoßen schwarze Rauchschwaden aus und sind fortan unbrauchbar, Mannschaftstransporter quittieren meist schon den ersten Treffer mit einem Totalschaden.

Gerade die Rauch- und Nebelschwaden sind eine der Stärken des Programms: Sie behindern die Sicht, ohne sie aber völlig zu blockieren. Der eigene Panzer läßt zu Verteidigungszwecken Motorenqualm ab oder wirft Nebelgranaten. Am schwierigsten sind Helikopter zu bekämpfen, da sie sehr wendig sind. Die Sicht eines Panzerkommandanten ist halt recht eingeschränkt, auch wenn sich der Geschützturm in alle Richtungen drehen läßt. Es steht aber ein Vollbildmodus zur Verfügung, der das Sichtfeld vergrößert.

Die Außenkamera auf den eigenen Panzer hingegen bietet zwar nette Ansichten, ist zum ernsthaften Spielen aber nicht zu gebrauchen. In allen drei Modi vergrößert eine Zoomfunktion entfernte Ziele auf Wunsch drei- oder zehnfach. Auch die im »Cockpit« zu sehende Karte läßt sich vergrößern und verkleinern. Ein spezielles Radargerät zeigt außerdem sämtliche bekannte Feindobjekte an, inklusive »Wirkungsbereich« des eigenen Panzers: gemeint ist das etwa 45 Grad breite Sichtfeld aus dem Geschützturm heraus.

Interessant und knifflig wird die Steuerung eines Panzers durch den Umstand, daß Blick- und Fahrtrichtung nicht unbedingt dieselben sein müssen.

Ein Szenarioeditor erlaubt das Hinzufügen weiterer Panzer, Bäume und Ziele, wenn auch die Landschaft selbst nicht verändert werden kann. Allzuviele Objekte gibt es zudem nicht zu bewundern: Mit Bunkern, Tanks und Satellitenschüsseln ist das Repertoire schon beinahe ausgereizt. (la)



Auf der scrollende Landkarte hat man vier Zoomstufen zur Verfügung

Trotz kaputter Nachtsicht wird der Hind-Helikopter abgeschossen

jörg langer

Hat beim blitzschnellen »Comanche« die Voxelgrafik noch sehr gut ausgesehen, wirkt sie bei Armored Fist recht klobig. Außerdem kriechen die Panzer vergleichsweise gemächlich vor sich hin – das ist zwar durchaus realistisch, läßt aber die Grafik nicht richtig zur Geltung kommen.

Spielerisch ist eine halbwegs funktionierende Mischung aus Taktik und Rumballern angesagt, das Terrain erlaubt das Anschleichen an den Gegner. Was mich aber stört, ist die äußerst begrenzte Auswahl an Fahrzeugen und sonstigen Objekten.

Es mag ja realistisch sein, daß man im modernen Panzerkampf vom Gegner kaum mal etwas sieht. Im Spielalltag wirkt sich das aber so aus, daß man ständig wild die »Target«-Taste drückt und losballert, sobald der Computer automatisch auf einen Gegner aufschaltet. Jeder zweite Schuß ist ein Treffer, warum da noch groß heranpirschen oder Gegner identifizieren?

Die Kampagnen hingegen können gefallen, auch wenn die Missionen linear aufgebaut sind und eine Art Rahmenhandlung nur ansatzweise eingebaut ist. Nett finde ich, daß man in allen Schlachten beide Seiten übernehmen, sowie Luft- und Artillerieunterstützung anfordern kann. Mit übersichtlicherer Grafik und mehr Einheiten würde mir Armored Fist auf jeden Fall besser gefallen.



armored fist

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Novalogic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 2,5 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 50 MByte

Besonderheiten:
Sprachausgabe und Missionseditor. Deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



DAWN PATROL

Statt Radar und Schleudersitz gibt es hier klapprige Doppeldecker und klemmende Maschinengewehre. »Dawn Patrol« will akkurates Geschichtsbuch und Flugsimulation in einem sein.



Auch unter VGA sieht die Grafik noch ordentlich aus

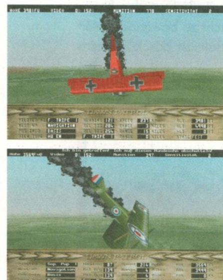
Es war einmal vor vielen, vielen Jahren. Da wehte den tollkühnen Männern in ihren fliegenden Kisten noch der eiskalte Wind um die Nase, versammelte sich auf letzterer altes Öl aus dem Motor und war an radargesteuerte Raketen und Nachbrenner noch gar nicht zu denken.



Wir haben uns am Heck der gegnerischen Maschine festgesetzt (Super VGA)

Wackere Recken wie der »Rote Baron« Manfred von Richthofen oder Eddie Rickenbacker trugen ihre Fehden in den Lüften aus. Sie sahen sich als Gentlemen, die dereinst mit Schwert und Degen fochten, mit Doppel- und Dreideckern aber ebenso gewandt umzugehen wußten.

Obwohl der Erste Weltkrieg alles andere als romantisch war, werden die Fliegerasse von damals immer wieder mit verklärten Worten beschrieben und als wahre Helden gerühmt. Rowan Software, die uns schon »Overlord« bescherten, haben sich mit ihrer neuesten Flugsimulation »Dawn Patrol« voll auf die Helden des ersten Luftkriegs verlassen und wollen aus dem Flair der damaligen Zeit Kapital schlagen. Doch wer argwöhnisch plumpen Patriotismus vermutet, wird angenehm überrascht. Rowan hat sehr sorgfältig recherchiert und bringt viele interessante, ideologiefreie Informationen zu den Taktiken der damaligen Fliegerasse und deren Privatleben.



Ein trauriges Ende eines Fliegerasses, einmal in VGA und darunter hochauflösend zu betrachten

Abgesehen vom detaillierten Drumherum bietet Dawn Patrol nicht viel neues. Sie blättern das »interaktive Buch« durch, stoßen auf eine interessante historische Begebenheit und spielen diese entweder auf deutscher oder alliierter Seite nach. Den Schwierigkeitsgrad der Mission bestimmt man, indem Parameter wie die Zahl der gegnerischen Flugzeuge oder deren Positionen verändert werden. Beispielsweise übernehmen Sie die Rolle des Roten Barons, der mit einem Flügelmann zwei englische Bomber und deren Eskorte angreift – oder Sie verteidigen Ihre Flugzeuge gegen den deutschen Angreifer. Die Bomber stehen allerdings nicht zur Verfügung und Landungen können Sie auch gleich wieder vergessen, denn die Mission ist beendet, wenn Sie abgestürzt sind oder per Tastendruck das Spiel verlassen.

Grafisch merkt man Dawn Patrol deutlich an, daß es ähnli-



Der erste Luftkrieg — Der Sieg — Dawn Patrol

Am 21. März 1918 starteten die Deutschen ihre große Offensive, um noch vor Eintreffen der Amerikaner eine Entscheidung zu erzwingen. Obwohl sie teilweise von Erfolg gekrönt war, entpuppte sie sich insgesamt als Fehlschlag. Der Tod von Manfred Freiherr von Richthofen am 21. April versetzte der deutschen Moral einen weiteren harten Schlag.

Zwischen April und November warfen die Deutschen weitere neue Flugzeugtypen in die Schlacht, aber das Ende des Krieges zeichnete

DER EINSATZ

Richthofen befindet sich mit seinem roten Fokker-Dreidecker gerade mitten in einem heißen Gefecht, als er bemerkt, daß eine Camel sich davonstehlen will. Er beschließt, ihr zu folgen.

Seite 9

Dawn Patrol ist wie ein Geschichtsbuch aufgemacht



im wettbewerb

Rowans fliegendes Geschichtsbuch ist trotz der relativ flotten SVGA-Grafik nur Kanonenfutter für Red Baron von Dynamix, der nach wie vor besten und abwechslungsreichsten Simulation des ersten Luftkrieges. Aces over Europe beschäftigt sich zwar mit dem Zweiten Weltkrieg, ist aber mit vielen anspruchsvollen Missionen und realistischen Flugzeugen erste Wahl. Wer mit seinem alten Dreidecker gerne einmal eine moderne Phantom jagen will, ist beim Microprose-Flugsimulator Dogfight gut aufgehoben. Overlord, enttäuschender Vorgänger von Dawn Patrol, leidet unter öden Missionen und wenig Realitätsnähe.

Aces over Europe	83
Red Baron	72
Dogfight	69
DAWN PATROL	**63**
Overlord	53

florian stangl

**Das gute alte »Red Baron« hat gezeigt, wieviel Spaß es macht, sich fernab vom High-Tech-Firlefanz der Strike Commanders an eine gegnerische Maschine zu hängen und tolle Duelle auszufechten.
Dawn Patrol geht im Gegensatz zu den bisherigen Programmen einen etwas anderen Weg. Das interaktive Buch, voller gut recherchierter historischer Informationen, erlaubt es, die damaligen Einsätze zu verändern oder nachzuspielen, immer unter Bezug auf das tatsächliche Geschehen.
So gut diese Idee im Ansatz ist: Ein fesselndes Spiel wurde Dawn Patrol nicht. Dazu gibt es zu viele spielerische Mängel. Zwar fliegen sich die Maschinen ordentlich, doch schnell wird das reine Abballern irgendwelcher Gegner langweilig – trotz der Duelle mit Fliegerassen à la »Red Baron«.
Keine Kommunikation mit Kameraden oder Feinden, keine Bodenangriffe, Starts oder Landungen: Dawn Patrol ist eher für Geschichtsfans mit leichten Flug-Ambitionen geeignet als für ernsthafte Digi-Piloten.**

che 3D-Routinen wie Overlord benutzt. Die Grafik ist unter VGA sehr flott und ab einem DX-2-50 sowie einer schnellen Grafikkarte auch unter SVGA erträglich. Die etwas höhere Geschwindigkeit als beim Vorgänger hat ihren Grund: Im Gegensatz zu Overlord hat Rowan völlig auf 3D-Objekte am Boden verzichtet. Außer Luftkämpfen gibt es nicht viel zu tun. Dafür sind die Flugzeuge sehr detailliert und fliegen sich relativ realistisch, wenn Sie auf die diversen zuschaltbaren Hilfen verzichten. Sollte Ihr PC die Grafikmengen nicht schnell genug verdauen, hilft das Abschalten von Details oder das Verkleinern des sichtbaren Bildschirms.
Werden Ihnen die Einzelmissionen zu langweilig, starten Sie mit einem von acht vorgefertigten Piloten eine Karriere. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Mannen verläuft jeder Lebensweg anders. Neben dem Videorecorder, mit dem Sie nach einem Flug noch einmal Ihre Fehler oder tollen Leistungen betrachten, gibt es zahlreiche Außenansichten Ihres Flugzeuges und der Gegner. Positiv fällt die Funktion »Inside Combat Lock« auf, mit dem der aktuelle Gegner immer im Mittelpunkt des Bildschirms ist und Sie Ihr Flugzeug anhand der Tragflächen oder Hilfslinien ausrichten. **(fs)**

dawn patrol

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Rowan/Empire
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten:
CD-ROM-Version in Vorbereitung.

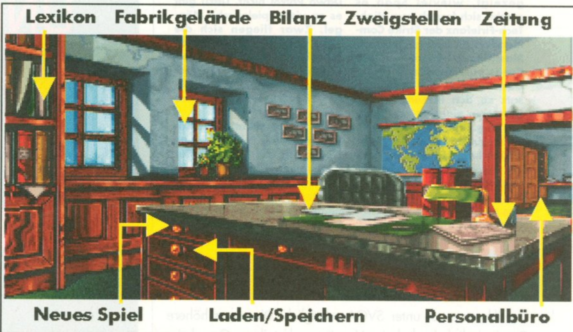
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und SVGA.

63



OLDTIMER

Die Faszination der Schnauferl hat die High-Tech-Welt erreicht: In »Oldtimer« bauen und testen Sie Autos oder amüsieren sich mit historischen Filmbeiträgen.



Vom Büro aus erreicht man alle wichtigen Menüs

Mal ehrlich: All die Porsches und Ferraris heutiger Tage verblassen doch angesichts der drolligen Schnauferl, die vor hundert Jahren über die schlecht befestigten Straßen tuckerten. In »Oldtimer« sind Sie Chef eines Automobilwerks und versuchen, die besten und erfolgreichsten Vehikel zu bauen – »Rüsselsheim« läßt grüßen. Doch Oldtimer bietet noch einiges mehr, denn man tritt am Steuer eigener Rennwägen gegen die Konkurrenz an und stöbert in einem umfangreichen Videoclip-Lexikon nach historischen Highlights.

Zu Beginn besitzen Sie je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger viel Startkapital, ein Verwaltungsgebäude und eine Lagerhalle. Schnell sollte noch eine Forschungsabteilung eingerichtet werden, denn der kluge Schnauferl-Bauer blickt nach vorne und will von Lieferengpässen bei Zuliefererfirmen unabhängig sein. Den Lagerverwalter beauftragt man, Angebote für Bauteile einzuholen, da Sie ja nicht ewig warten wollen, bis der Rubel rollt. Steht die Forschungsabteilung, tüfteln die Techniker einen Prototypen aus, der aus den bestellten Bauteilen gebastelt wird.



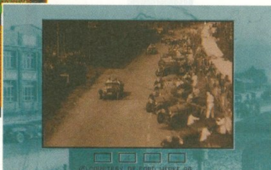
In der Fertigung werden die Autos produziert

Fällt das Ergebnis zu Ihrer Zufriedenheit aus, dürfen Sie mit dem Wagen eine Testfahrt unternehmen. Erwarten Sie aber keine spannenden Rennen à la »Formula One Grand Prix«, denn ein Oldtimer mit 35 km/h Spitzengeschwindigkeit ist eben kein Benetton-Ford. Als nächstes muß eine Fertigungshalle für Ihren ersten Wagen gebaut werden. Das kostet viel Geld und noch mehr Zeit, die Sie für neue Forschungsprojekte nutzen sollten. Wenn die Halle steht, werden die entsprechenden Maschinen gekauft und eingerichtet, Facharbeiter oder Hilfskräfte heuert der Personalchef auf Wunsch an und schließlich legen Sie noch eine Lagerhalle fest, in der die fertigen Traumautos bis zur Auslieferung der Käufer harren, die da kommen. In der Zwischenzeit kann ein bißchen Werbung nicht schaden und auch Ihre Vertragshändler wollen wissen, was der neue Flitzer kosten soll und wieviel Rabatt Sie einräumen. Dann endlich ist es soweit und die ersten Taler fließen in die Kassen. Läuft alles wie am Schnürchen, werden Sie am Jahresende vielleicht sogar im Konkurrentenkreis zum Aufsteiger des Jahres gekürt.

Da Sie im Jahre 1886 beginnen, dürfen Sie keine PS-Wunder mit acht Zylindern und ähnlichem erwarten. Der erste Wagen hat gerade mal einen einsamen Zylinder und quält sich mit schmächtigen 5 PS über die Hügel. Doch später sollte es Ihnen gelingen, einen Rennwagen zu entwickeln, der mit der Konkurrenz mithalten kann. Irgendwann nähert man sich auch der magischen Schallmauer von 100 Stundenkilome-



Auf dieser Wiese dürfen Sie nach Herzenslust expandieren



Das Lexikon zeigt einige alte Filmchen

florian stangl

Komplexität hat man Oldtimer nicht gerade mit dem Schöpflöffel eingeflößt. Die wirtschaftlichen Abläufe sind für Profis leicht zu durchschauen und somit auf Dauer uninteressant. Einsteiger ins Genre der Wirtschaftssimulation profitieren davon, denn sie werden nicht von unendlichen Zahlenkolonnen und Optionen erschlagen. Auch die lockere Aufmachung zeugt von der leichten Zugänglichkeit.
Die Autorennen und Testfahrten dienen als gelegentliche Abwechslung und optisches Zuckerl, nutzen sich aber schnell ab. Richtig spannende Kurvenkratzereien, wie man sie aus den diversen Rennspielen kennt, sind die Testfahrten beim besten Willen nicht.
Gelungen ist das Lexikon über die Anfangszeit der Automobile. Mit interessanten Beiträgen über damals bedeutende Designer und den rührend-komischen Videos reizt es immer wieder mal zum reinschauen.
Das eigentliche Spiel reißt keine Bäume aus, ist dem direkten Konkurrenten »Rüsselsheim« aber um ein paar PS überlegen.

tern und peilt einen Marktanteil von 80 Prozent an. Das Spiel endet in jedem Fall im Jahr 1929 – außer Sie gehen vorher Pleite, beispielsweise während des Ersten Weltkriegs, wenn die Grenzen dicht sind und Sie im feindlichen Ausland gutgehende Zweigstellen besitzen. Damit das nicht passiert, informiert im Verwaltungsgebäude das Bilanzbuch über den Erfolg Ihres Unternehmens, so daß Sie verlustreiche Fahrzeuge oder Zweigstellen schnellstmöglich abstoßen können.
Die Grafik ist typisch für eine Wirtschaftssimulation: solide, aber wenig aufregend. Gespräche mit nett gemalten Bankiers oder Technikern dirigieren Sie per Mausklick sowie vorgegebenen Fragen und Antworten. Während des gesamten Spiels dudelt eine nette Melodie vor sich hin, die sich aber wie die Soundeffekte abschalten läßt.
Für den spielerischen Fortschritt nicht nötig, doch für ein paar unterhaltsame Stunden gut geeignet ist das Lexikon, welches Sie über die Geschichte der Automobile informiert. Mehrere Stummfilme in schwarzweiß wurden mit dem typischen Rattern eines Projektors unterlegt und erzählen von den ersten Versuchen mit dampfgetriebenen Autos oder spektakulären Rennen. Raytracing-Modelle bekannter Oldtimer und Porträts der wichtigsten Erfinder runden diesen Programmteil ab. **(fs)**

oldtimer

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Max Design
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MKByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 170 MByte

Besonderheiten: Lexikon mit historischem Filmmaterial auf der CD-Version.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

59



CYCLEMANIA

Das macht nicht nur Easy Ridern Spaß: Leicht zugängliche rasante Motorrad-Action auf fünf digitalisierten Straßenkursen.



Der staubige, kurvige Wüstenkurs bringt den Spieler und fünf Gegner zum Schwitzen

Das Pferd des modernen Mannes (und der modernen Frau) ist das Motorrad. Für Freizeitcowboys und -girls gibt es nichts schöneres, als in sonnenbeschienenen Landschaften über Serpentinenpässe zu heizen. Bedauerlicherweise gerät aber das ansonsten zuverlässige Motorrad vorzugsweise auf laubigen Asphaltflächen, schneebedeckten Bergstraßen und regenfeuchten Feld- und Wanderwegen ins Schleudern. Genau rechtzeitig zu der kalten Jahreszeit, in der diese Bedingungen den Unmut der Motorradfahrer wecken, bringt Accolade einen Seelentröster namens »Cyclemania« heraus.

Vom CD-ROM werden Videoaufnahmen fünf israelischer Straßenkurse angeboten, die man in diversen Rennmodi abrasen darf. Für ein nettes Spielchen zwischendurch wählt man »Quick Race« und findet sich unmittelbar auf der Piste wieder. Wahlweise fahren Sie ein einzelnes Rennen mit Trainingsfahrten und Qualifikation oder gar eine ganze Weltmeisterschafts-Saison mit allen fünf Kursen. Je nach Fahrkönnen und Temperament dürfen Schwierigkeitsgrad der Steuerung und das Fahrvermögen der gegnerischen Fahrer in jeweils drei Stufen abgestimmt werden.

Für ganz harte Jungs gibt es den »Aggressive«-Modus, in dem ein Fahrstil rüpelhafter Art nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht ist. So winken schon für leichtes Anrempeln eines Fahrerkollegen Bonuspunkte. Die höchste Punktzahl gibt es jedoch für Abdrängen mit folgendem Sturz des Gegners. Zusätzlich scheint die Streckenabsperrung zu schlafen, denn es drängeln Cabrios und überbreite Killertrucks im Gegenverkehr. Die phlegmatisch dahinmümmelnden Kühe sind für den Geübten keine große Herausforderung, eher die unvermittelt über die Straße galoppierenden Pferde. Die Rennmodi an sich bleiben gleich, allerdings werden auch die Mitfahrer hin und wieder von derartigen Querulanten zu einem unsanften Abstieg gezwungen.

Die fünf Rennkurse sind optisch allesamt recht unterschiedlich, wobei Cyclemania keine Simulation im Stile von »Indy Car Racing« ist, sondern ein Actionspiel. Die digitalisierten Kurse fahren sich im Prinzip alle gleich, variieren aber von der Länge und der Umgebung. So findet man sich bei »Desert Heat« offensichtlich in einer Wüste wieder, während »Forest Shadows« eher in einer wäldlichen Region angesiedelt ist. Der Spieler kann Gas geben, bremsen und lenken, worauf sein Motorrad, das er von hinten sieht, entsprechend die Position auf dem fest vorgegebenen Kursverlauf ändert. Normalerweise ist eine Gangwechsel-Automatik eingeschaltet, die aber deaktiviert werden kann. Cockpitanzeigen informieren über Tempo, Drehzahl, Öltemperatur und verbleibende Sturzresistenz. Nach gut einem Dutzend Bodenberührungen sind Zweirad und Fahrer kaputt und das Spiel zu Ende.

Es gibt einen hochauflösen-



Für Tuningfreaks: Der Rennmotor mit polierten Ein- und Auslaßkanälen



Im Aggressive-Modus wird's schnell eng und Stürze sind häufig

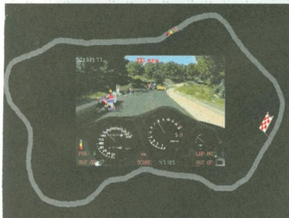
michael kim

Cyclemania ist ein reinrassiges Actionspiel. CD rein – laden – los. Die digitalisierte Grafik ist ganz nett, die Strecken sehen abwechslungsreich aus. Bei der latent schwammigen Steuerung ist dosiertes Beschleunigen jedoch nicht möglich und Gaswegnehmen führt zu sofortigem Geschwindigkeitseinbruch. Es gilt die Devise »Vollgas«, mit ruckartigem Zurückziehen des Joysticks vor Kurven.

Diese zugegebenermaßen etwas unorthodoxe, brachiale Motorradfahr-Technik ist nichts für Sensibelchen, führt zu erhöhtem Joystickverschleiß und treibt die Realitätsnähe des Spiels nicht gerade in schwindelerregende Höhen.

Die verschiedenen Motorräder und Tuningteile sind Schnickschnack, da höchstens minimale Unterschiede bemerkbar sind.

Der Motorradfahrer in mir wird es sich aber nicht nehmen lassen, hin und wieder ein dreiründiges »Quick Race« im kurzweiligen »Aggressive«-Modus zu fahren.



Die SVGA-Darstellung sorgt für Übersicht, läßt das 3D-Fenster aber empfindlich schrumpfen

den SVGA-Modus, bei dem aber nur das normale Bild auf ein Viertel verkleinert ist und drumherum der Streckenverlauf mit Fahrerpositionen angezeigt wird. Für Dauerspielen eignet sich dies nicht, da das Bild einfach zu klein wirkt, aber man kann sich einen Überblick über das Fahrerfeld verschaffen. Auch die Zweiradschrauber kommen nicht zu kurz. Bei den Rennen darf man sich neben dem eigentlichen Motorrad auch diverse Zusatz- und Tuningteile aussuchen – vorausgesetzt, man hat durch vorherige Siege genügend Preisgeld gesammelt. So gibt es bessere Federbeine, einen PS-stärkeren Motor oder chromblitzende Auspuffrohre zu erwerben. Im Endeffekt wirkt sich das darin aus, daß man mit einem voll ausgerüsteten Motorrad fast nie mehr von der Strecke fliegt und selbst bei moderatem Lenkgeschick immer gewinnt. **(mk)**

cyclemania

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 410 MByte

Besonderheiten: Laufendes Rennen kann gespeichert werden. Doublespeed-Laufwerk erforderlich.

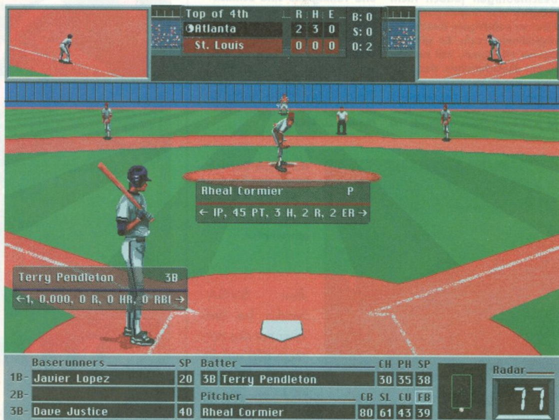
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

63

FRONT PAGE SPORTS

BASEBALL '94

Die US-Profis streiken, doch bei Sierra geht die Saison weiter: Baseball für Kenner mit unzähligen Optionen.



Alles klar zum Schlag: Kleine Fenster zeigen zusätzlich die Base-Belegung

Zwei Mann aus, kurz vor Ende des neunten Innings. Die Bases sind geladen, doch Ihr Team liegt mit drei Runs zurück und nur ein Homerun kann Sie noch retten. Die Zählung ist voll, zwei Strikes, drei Balls, der nächste Schlag wird das Spiel entscheiden. Da kommt auch schon der Pitch, ein schneller Fastball in die linke obere Ecke der Strikezone. Ihr Schlagmann zieht den Schläger voll durch und der Ball fliegt und fliegt, quer über das Außenfeld, über die Spielfeldmauer und direkt in die Zuschauerränge – Homerun!

Mal ehrlich, haben Sie gerade eben nur »Bahnhof« verstanden? Naja, macht nichts, dann haben Sie schon wieder Geld gespart und brauchen sich »Front Page Sports Baseball '94« erst gar nicht zu kaufen. Es ist ganz auf den Kenner dieser durch und durch amerikanischen Sportart zugeschnitten; eine Erklärung der Baseballregeln werden Sie im über hundert Seiten starken Handbuch vergeblich suchen. Wenn Sie aber zu den Menschen gehören, denen Begriffe wie »Bunt«, »Base Stealing« und »Batting Average« nicht völlig fremd sind, dann hat Ihnen FPS Baseball '94 ganz gewiß einiges zu bieten.

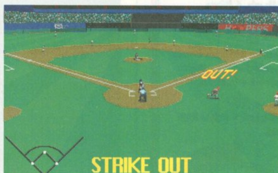
Wie schon bei FPS Football läßt Ihnen das Hauptmenü die Wahl, ob Sie eine reguläre Saison nachspielen oder eine neue Liga ganz nach Ihren Wünschen starten wollen.

Wenn man sich für die '94er-Saison entscheidet, erblickt man die Originalnamen aller Spieler der Liga. Allerdings durften wohl aus rechtlichen Gründen keine realistischen Teamnamen verwendet werden. Das Programm ist zum Glück mit einem umfangreichen Editor ausgestattet, der es Ihnen erlaubt, so ziemlich jede Zahl und jeden Buchstaben zu verändern. Ebenso problemlos lassen sich Spielernamen, Mannschaftsaufstellung und sogar die Trikotfarben justieren. Die Spielstärke jedes Baseballers wird durch die Veränderung seiner Attribute gesteuert.

Je nach Ehrgeiz und eigener Spielstärke stellen Sie einen der vier Schwierigkeitsgrade für Batting, Pitching, Running und Fielding separat ein. Im Anfänger-Level übernimmt der Computer die Steuerung der jeweiligen Funktion. Bei der »Advanced«-Einstellung dürfte selbst der Baseballprofi einem Adrenalinschock nahe sein, wenn sein Schlagmann einen sauberen Bunt hinlegen, der Runner von der dritten Base auf die Homeplate zuhechtet und gleichzeitig noch die zweite Base gestohlen werden soll.

Während des Spiels übernehmen Sie abwechselnd die Rolle des Schlagmanns und des Werfers. Hat der Schlagmann den Ball getroffen, so schaltet das Programm auf eine 3D-Großansicht des Stadions, wo Sie die Flugbahn des Balls verfolgen. Eingeblendet wird auch eine Übersicht Ihrer Feldspieler bzw. Runner.

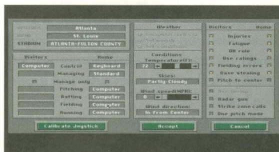




Wurde der Ball getroffen, wird eine Stadionübersicht mit flüssiger 3D-Polygongrafik gezeigt

thomas drechsel

Für mich als alten Fan dieser Sportart kommt FPS Baseball '94 gerade richtig. Originalspieler und Originalstadien bieten mit der typischen Geräuschkulisse ein echtes Major-League-Feeling.
Highlights sind der wirklich unerschöpfliche Editor und die hervorragende Replay-Funktion mit frei beweglicher Kamera.
Auf der Negativseite steht die etwas zu grobe Steuerung des Werfers. Zwar kann ich angeben, in welche Ecke der Strikezone ich den Ball haben will, doch ist es nicht möglich, die Richtung durch Länge des Knopfdrucks genau zu justieren, wie es zum Beispiel bei »Tony LaRussa« oder »Hardball 3« der Fall ist.
Abschließend betrachtet bietet FPS Baseball '94 dem Kenner der Materie anspruchsvolle Unterhaltung; der Gelegenheitsspieler ist für die Computerunterstützung in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden dankbar. Der Informations- und Options-Overkill wirkt auf Baseball-Laien eher abschreckend.



Reine Einstellungssache: Auch während einer Partie lassen sich diverse Parameter ändern.

Blitzschnell müssen Sie sich jetzt entscheiden, welcher Feldspieler den Ball aufnehmen soll, um ihn an die entsprechende Base zu schleudern.
Grafisch präsentiert sich FPS Baseball '94 solide, aber nicht gerade spektakulär. Die Sicht von hinten auf den Schlagmann während des Spiels sowie alle Menüs werden in 640 x 400 Bildpunkten dargestellt – allerdings nur mit 16 Farben. Sobald sich der Ball aber in der Flugphase befindet, schaltet das Programm einen Gang zurück und bietet nur noch Polygongrafik in der Standardauflösung 320 x 200. Zu dumm, daß gerade in einem Spielbereich, bei dem es auf Genauigkeit bei der Steuerung der Feldspieler ankommt, nur noch winzige Pixelhäufchen über den Bildschirm wuseln.

(Thomas Drechsel/hl)

front page sports baseball '94

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage (nur bei Disk-Version)
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (Fachbegriffe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 18 MByte
CD-Belegung: ca. 30 MByte
Besonderheiten: CD- und Diskversionen spielerisch identisch. CD-ROM enthält zusätzlich gut 200 MByte mit Sierra-Demos.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

74

Hall of Fame

IT CAME FROM THE DESERT

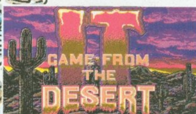


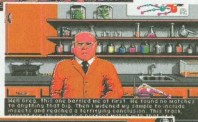
Auch mit EGA-Gruftgrafik sorgen die Killerameisen für Nervenkitzel

Wer vertilgt Autos, bringt knutschende Teenies zum Kreischen und ist tag-, nacht- und radio-aktiv? Natürlich die Horror-Ameisen des schrillsten Cinemaware-Spiels.

USA, Ende der 50er Jahre. Der kalte Krieg erreicht seinen ersten Höhepunkt: Rußland gibt bekannt, ebenfalls Atomwaffen zu besitzen. Die unbedarfte US-Bevölkerung wird unruhig: Was passiert, wenn bei uns »die Bombe« einschlägt? Wie wirkt radioaktive Strahlung auf Mensch und Tier? Wie kann man sich schützen?

Da das Kino gerne als Spiegel der Zeit fungiert und Hollywood vor nichts zurückschreckt, wird die amerikanische Panik in reichlich naiver Manier auf die Leinwand gebannt: Der Science-fiction-Horror der 50er Jahre ist geboren. Da stapfen mutierte Blue-Box-Taranteln auf hysterisch kreischende Teenies zu (»Tarantula«) und strahlender Glibber schlabbert durch sandige Kleinstadtstraßen (»The Blob – It Eats You Alive!«).







USA, Ende der 80er. Der Kalte Krieg ist aufgetaut, die Bombe nicht gefallen und Cinemaware bringt das Debüt des Software-Regisseurs David Riordan für den Amiga heraus. Der Spieler verkörpert darin einen gestandenen Geologen, der einen Meteoriteneinschlag nahe der amerikanischen Kleinstadt »Lizard Breath« untersuchen soll. Leider strahlt der Kosmo-Schrott radioaktiv und hat eine Ameisenkolonie mutieren lassen. Die lieben Tierchen, inzwischen so groß wie Scheunen, verschanzen sich in den nahegelegenen Minen, vermehren sich munter und blasen zur großen Attacke auf die freie (westliche) Welt. Der Spieler ist der Einzige, der bislang die mutierten Biester zu Gesicht bekommen hat. Natürlich glaubt ihm kein Schwein, was die Sache sehr erschwert. Also muß man Beweise für die Existenz der Viecher sammeln, sie zum Bürgermeister karren, und sich gleichzeitig aufmüpfige Rocker, lästige Reporter und Riesenameisen vom Leibe halten.

Alle Aktionen werden von einer Landkarte aus geplant. Eine Sekunde Echtzeit entspricht einer Minute im Spiel; es bleiben nur zwei Wochen, um die Ameisen zu stoppen. Actionszenen wie Erkundungsflüge, Messerstechereien und mehrere Fights mit Ameisen lockern das strategische Planen auf. Kollidiert man mit einer Ameise, ist man nicht tot, sondern landet im Krankenhaus, was wertvolle Zeit kostet. Wer clever plant und ein geschicktes Händchen hat, schafft es, die Ameisenplage mit Hilfe der Nationalgarde in Grund und Boden zu ballern. Anschließend geht es mit Dynamit beladen in das Nest der Königin – wie in den alten Filmen.

Es dauerte mehr als ein Jahr, bis »It Came From The Desert« für MS-DOS erschien. Cinemaware, die zu dieser Zeit ihren Zenit schon überschritten hatten, hielten es nicht für nötig, PC-Besitzern eine VGA-Version zu bescheren. Bei 16 Farben und EGA-Palette ging einiges an Genuß verloren, doch in einem Punkt ist das Programm immer noch ungeschlagen: Selten steckte ein Strategiespiel so voller Atmosphäre, morbidem Charme und krudem Witz. Wer das strahlende Schnäppchen früher verpaßt hat, sollte es sich jetzt geben: Auf der CD-ROM-Sammlung »Joysoft Classics Vol. 1« wurde das Oldie zusammen mit anderen Perlen wie »Defender of the Crown« oder »Railroad Tycoon« wieder aufgelegt. **(al)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...es für die Amiga-Version von »It Came From The Desert« eine Zusatzdiskette gab? »Antheads« enthielt eine leicht modifizierte Geschichte, in der die Bewohner von Lizard Breath zu Ameisen mutierten.**
- **...daß David »Desert« Riordan im Jahr 1990 eine teure CD-Version mit richtigen Schauspielern für die NEC-Videospielkonsole produzierte, welche die Pleite von Cinemaware einleitete?**
- **...David Riordan für Jahre aus der Branche verschwand, um sich jetzt mit dem mittelmäßigen Sega-Boxkampf-Spiel »Price Fighter« zurückzumelden?**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
All New World of Lemmings	★★★	★★★★	★★★★	★★★
Armored Fist	★	★★	★★★	★★
Creature Shock	★★	★★★★	★★	★
Crime Patrol	★★★	★★	★★	★★★
Cyber War	★	★	★	★
Cyclemania	★★	★★	★★	★★★★
Dawn Patrol	★★	★★★	★★	★★
Death Gate	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
Dominus	★★	★★	★★★	★★
Earthsiege	★★	★★★	★★★	★★★★
Ecstatica	★★	★★★	★★★	★★
Front Page Sports Baseball	★★	★	★	★★★
Incredible Machine 2	★★★★	★★★★	★★★	★★★
Lothar Matthäus Super Soccer	★★★	★	★★	★★★
Noctropolis	★★	★★	★★	★★
Novastorm	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Oldtimer	★★	★	★	★★
One must fall	★★★	★★★	★★	★★★★★
Ran-Trainer	★	★	★	★
Rise of the Robots	★	★	★★	★
Under a Killing Moon	★★★	★★★	★★★	★★★
Universe	★	★★	★	★
U.S. Navy Fighters	★★★	★★★★	★★★	★★★★★
Vid Grid	★★★	★★★★	★★	★★★
Warcraft	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
X-Wing CD-ROM	★★★	★★★	★★★	★★★
Zephyr	★	★★	★	★

Die besten PC-Spiele 1994

TAG DER ABRECHNUNG

Hier spricht die statistische Abteilung: Der Wertungs-Jahrgang 1994 wird abgehakt; ein Teppich fliegt in der Endwertung allen Konkurrenten davon.

Falls es jetzt noch niemand wahr haben will, daß dem CD-ROM die Spielezukunft gehört: Obwohl 1994 die meisten Neuheiten noch auf Diskette veröffentlicht wurden, belegen zwei CD-Entwicklungen die ersten beiden Plätze in unserer Jahresendabrechnung. »Magic Carpet« hängte durch eine 92er-Wertung im letzten Heft des Jahrgangs »Rebel Assault« noch ab. Das Star-Wars-Geballer von LucasArts lag seit Januar mit 91 Punkten vorne, um doch noch haarscharf abgefangen zu werden. Die Bronzemedaille gebührt Maxis' »Sim City 2000«.

Für diese Jahresabrechung wurden nur Spiele berücksichtigt, die in den Ausgaben 1/94 bis einschließlich 12/94 von PC Player getestet wurden. Außen vor blieben Oldie-Tests im Rahmen der »Hall of Fame« sowie nicht wesentlich geänderte CD-Umsetzungen älterer Titel (z.B. »Syndicate Plus«).

Die erfolgreichste Firma heißt 1994 (wie schon 1993) Electronic Arts. Sechs Titel konnte man in der Jahresendabrechnung plazieren; dazu kommen zwei Spiele von Origin, die bekanntlich unters selbe Konzerndach gehören. Andererseits verdankt EA zwei Plazierungen dem höchst selbständig agierenden Programmierteam Bullfrog, dessen Produkte Electronic Arts unter seinen Vertriebs-Fittichen ab. Die anderen Gewinner des Jahres heißen LucasArts und Microprose. LucasArts veröffentlichte 1994 nur drei PC-Spiele, die sich aber alle in der Jahreswertung unter den ersten 15 plazieren konnten. Microprose konzentrierte sich nach dem Zusammengehen mit Spectrum Holobyte wieder auf seine alten Tugenden Strategie und Simulationen. Der Erfolg – fünf Programme in unserer Best of '94-Tabelle – gibt diesem Kurs recht.

Immerhin je zwei Programme brachten Spezialisten unter: Blue Byte beherrscht das Strategie-Fach, Papyrus macht die besten Rennspiele und id-Software hat's doppelt doomen lassen. Dynamix bewies Vielseitigkeit; ein Denkspiel und eine Simulation konnte man weit oben plazieren. Gut gemischt zeigt sich dieses Jahr die Flop-Abteilung. Keine einzige Firma ist zweimal vertreten; die letztjährigen Serientäter von Impressions haben sich sogar ganz aus dem Keller verabschiedet.

Zu guter Letzt erfahren Sie auf diesen Seiten die persönlichen Favoriten '94 unserer Spieletest-Redakteure. Bei den hier vorgestellten »Privat-Top-5« werden ohne Rücksicht auf die Wertungsdisziplin individuelle Spielevorlieben entfaltet; quasi eine Art Jahresend-Unplugged. **(hl)**



HEINRICH LENHARDTS LIEBLINGE 1994:

1. NHL Hockey '95
2. SimCity 2000
3. Colonization
4. Transport Tycoon
5. FIFA Soccer



BORIS SCHNEIDERS SPIELEFAVORITEN 1994:

1. System Shock
2. Magic Carpet
3. Rebel Assault
4. Myst
5. Battle Bugs



JÖRG LANGERS LICHTBLICKE 1994:

1. Ultima 8 - Pagan
2. Master of Magic
3. System Shock
4. Magic Carpet
5. Colonization



FLORIAN STANGLS TOPSPIELE 1994:

1. NHL Hockey '95
2. Doom
3. System Shock
4. TIE-Fighter
5. NASCAR Racing

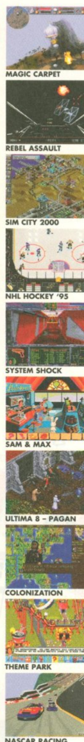
DIE SCHOCK 10

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Addiction	Wicked	Getarnte Shareware-Sammlung	5
2.	Quantum Gate	Mediavision	Interaktiver Film	15
3.	Last Action Hero	Psygnosis	Action	18
4.	Red Crystal	QQP	Rollenspiel	21
5.	Star Wars Chess	Mindscape	Schach	22
6.	Terminator 2 Arcade Game	Virgin	Action	23
6.	Neurodancer	Pixis	Strip-Adventure	23
6.	Eye of the Storm	Rebellion	Action	23
9.	Fatman	Black Legend	Action	24
10.	Crazy Football	Millennium	Sport	24

DIE TOP-SPIELE DES JAHRES

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts	Action-Strategie	92
2.	Rebel Assault	LucasArts	Action	91
3.	SimCity 2000	Maxis	Strategie	90
3.	NHL Hockey '95	Electronic Arts	Sport	90
5.	System Shock	Origin	Action-Adventure	89
5.	Sam & Max	LucasArts	Adventure	89
5.	Ultima 8 - Pagan	Origin	Rollenspiel	89
8.	Colonization	Microprose	Strategie	88
8.	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategie	88
8.	NASCAR Racing	Papyrus/Virgin	Rennspiel	88
8.	Microsoft Golf 2.0	Microsoft	Sport	88
12.	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin	Rennspiel	87
13.	Anstoss WM-Edition	Ascon	Sport-Strategie	86
14.	Doom (*)	id-Software	Action	85
14.	TIE-Fighter	LucasArts	Action-Simulation	85
14.	FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport	85
14.	PGA Tour Golf 486	Electronic Arts	Sport	85
18.	Master of Magic	Microprose	Strategie	84
18.	Battle Isle II	Blue Byte	Strategie	84
18.	Aces over Europe	Dynamix	Flugsimulation	84
21.	Battle Bugs	Dynamix	Denkspiel	83
21.	Die Siedler	Blue Byte	Strategie	83
21.	Elder Scrolls - Arena	Bethesda	Rollenspiel	83
21.	Doom 2 - Hell on Earth	id-Software	Action	83
25.	Transport Tycoon	Microprose	Strategie	82
25.	Little Big Adventure	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	82
25.	Pacific Air War	Microprose	Flugsimulation	81
25.	F-14 Fleet Defender	Microprose	Flugsimulation	81

(*) In Deutschland indiziert. Dieses Spiel darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.


MAGIC CARPET
REBEL ASSAULT
SIM CITY 2000
NHL HOCKEY '95
SYSTEM SHOCK
SAM & MAX
ULTIMA 8 - PAGAN
COLONIZATION
THEME PARK
NASCAR RACING

KRAMPF UND KURIOSES

An mehr oder weniger erfreulichen skurrilen Erscheinungen herrschte 1994 kein Mangel. Den bizarrsten PC-Spielen widmen wir nachfolgend individuelle »Sonderpreise«.

▶ NERVIGSTER KOPIERSCHUTZ
Das Spielkartengefummel bei Alone in the Dark 2 hatte eine Erfolgsquote von 50 Prozent. Die meisten Puzzles im eigentlichen Spiel waren leichter...

▶ BRUTALSTE KUNDEN-VERALBERUNG
Outpost war das einzige Spiel, das bei weitem nicht alle Features enthält, die in der Anleitung beschrieben werden. Auch eine Art von Kunststück...

▶ SCHLECHTESTE SCHAUSPIELERISCHE LEISTUNG:
Rechtsanwalt Gallagher in »Inspektor Zebok«: Dann schon lieber das »Kleine Fernsehspiel«...

▶ GERINGSTE DATENMENGE AUF EINEM CD-ROM
Elite II – Frontier. Heiße Luft und wenig Bytes.

▶ INKOMPATIBELSTES SPIEL
Selbst mit diversen Boot-Disketten bekamen wir World Cup USA nur auf jedem dritten Rechner zum laufen.

▶ LÄNGSTE NACHLADEZEITEN VON CD-ROM
Hell Cab – und wenn wir nicht eingeschlafen sind, dann surrt das Laufwerk noch heute...

▶ BLÖDESTE DIALOGE IN ZWISCHENSEQUENZEN
Die Cut Scenes von Inferno sorgten eher für einen Atmosphäre-Malus.

▶ AM SCHLECHTESTEN AUSGENUTZTE LIZENZ
Bundesliga Manager Hattrick brüstet sich damit, dank DFB-Segen die offiziellen Teams und Spielernamen der Fußballer-Elite verwenden zu dürfen. Doch dann wurde geschlunzt: Dortmund ohne Riedle, Blindewald statt Bindewald, etc.

▶ SONDERPREIS »WIR WARTEN AUFS CHRISTKIND«
Die Warteschleife für Dungeon Master II erreicht das dritte Jahr. Kann jemand mal FTL aufwecken?

▶ DER BORIS-SCHNEIDER-SPEZIALPREIS FÜR DIE SCHLECHTESTE PROGRAMMIERTECHNISCHE LEISTUNG
...geht 1994 an den »Rasenmähermann« von SCI.


Auch der »Rasenmähermann« hat was gewonnen...

1994 FINITO

Alles hat ein Ende – auch der PC-Jahrgang 1994. Unser ungefilterter Rückblick auf eine ereignisreiche Saison rekapituliert zugleich den 2. Jahrgang von PC Player: Possen und Pointen aus Poing.

Doublespeed, SVGA, General Midi, Interaktiver Film – emsig surrten den PC-Anwendern 1994 die Schlagwörter um die Ohren. Das Aufrüsten geht zwar ins Geld, beschert aber immer schönere Spiele. Nach schwachem Beginn konnte der Software-Jahrgang 1994 im letzten Quartal auch inhaltlich überzeugen. Die Firmen besannen sich neben technischen Mätzchen auch auf vernünftige Spielekonzepte.

Und was haben wir eigentlich im März am liebsten gespielt? Welcher Hersteller nervte am meisten mit seinem Wertungs-Gejammer? Wie war das gleich wieder mit dem »Outpost«-Skandal? Auf den nächsten vier Seiten rollen wir nochmal das Spielejahr auf; ein Blick zurück ohne Zorn, aber mit einer Prise Zynismus. Zur Einstimmung vorneweg ein paar Geheimdokumente aus den Tiefen unseres Fotoarchivs. **(hl)**

Bilder, die nie erscheinen sollten...



Abteilung »Titelbilder, die es nie gab«: Für die Oktober-Ausgabe rechneten wir so fest mit einem Testmuster von »Armored Fist«, daß unser Maestro Oliver Kneidl schon mal einen Entwurf mit der entsprechenden Artwork komponierte. Am Ende des Tages schmiß Novalogic den Veröffentlichungstermin und das Titelmotiv konnte nie verwendet werden. Man beachte, wie subtil das überlagernde Transport-Tycoon-Bild die militante Aura des Panzers mildern soll...



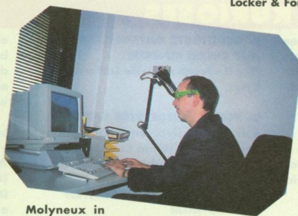
Spiel und Spaß auf der Fachmesse, Teil 1: Die Frühjahrs-ECTS bescherte den armen Londonern das Revival der Oldie-Gruppe Lenhardt, Schneider, Locker & Forster



Spiel und Spaß auf der Fachmesse, Teil 2: Köln, letzter Tag. Boris Schneiders müde Glieder sind für jeden Halt dankbar...



Durch Videoauftritte auf unseren CD-ROMs erlangte »Terry, der Wunderhund« internationale Berühmtheit. Diese einmalige Wildbahn-Aufnahme zeigt das edle Tier beim Beschnuppern von Quincy, dem Wunder-Retriever (wächst noch – ebenso wie der kleine Adrian, der mit PC Player nun überhaupt nichts zu tun hat, aber einfach so putzig ist).



Molyneux in Poing: Um den 3D-Modus von Magic Carpet zu demonstrieren, griff der Bullfrog-Boß kurzerhand zur Pappbrille und flog uns was vor. So haben Sie Peter noch nie gesehen...



Weihnachtszeit in Las Vegas, wo Anfang Januar die CES steigt. Glühende Wüste, passende T-Shirts: Die Factor 5-Programmierer Rudi Stember (links) und Thomas Engel im lässigen Ausgeh-Outfit.

JANUAR



Das fängt ja gut an: Ein Jahr PC Player – und unser Geschäftsführer hat immer noch keine grauen Haare! Die geplanten Feierlichkeiten beim Bundespräsidenten entfallen zugunsten eines zwanglosen Beisammenseins rund um den CD-Recorder. Denn zum Jahreswechsel 93/94 kommt unser erstes Sonderheft »CD Player« heraus, das angenehme Sorgen macht: ausverkauft! Vertriebsboß Helmut Grünfeldt muß sich den Weg in Büro durch demonstrierende Menschenmassen bahnen. Was noch keiner ahnt: Neun Monate später mündet das CD-ROM-Konzept in die monatliche PC Player plus.

Im Wertungsrückblick auf das Jahr 1993 liegen »Ultima Underworld II« (94 Punkte) und »Day of the Tentacle« (93) ganz vorne. Die niedrigste Wertung des Jahres erzielte On-Lines »Cover Girl Strip Poker« (6, wie passend).

▶ HIGHLIGHTS:

Soviel LucasArts auf einmal: Sam & Max verpaßt die 90er-Region denkbar knapp, während Rebel Assault bis auf weiteres den Maßstab für CD-ROM-Actionspiele setzt. Der Weihnachtstip für Flieger ist Dynamix' Aces over Europe, während Papyrus den NASCAR-Vorgänger Indy Car Racing veröffentlicht.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Der Schatz im Silbersee wäre lieber im Wasser geblieben – ein Adventure-Tiefpunkt zum Jahreswechsel. Als Bug-strotzendes Krücken-Schach entpuppt sich Star Wars Chess und Hell Cab macht klar, daß auch beim CD-ROM so manche Schaurigkeit auf uns lauert.

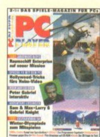
▶ SPRÜCHE:

»Gruseliger wird eine Mahlzeit nur noch, wenn Anke Huber in ihre Milchschnitte beißt.« (Heinrich Lenhardt über die Astronauten-fressenden Monster in »Alien Breed«).

»Dracula Unleashed gehört zurück in den Eichensarg, mit einem Holzpflock durchs Loch der CD.« (Boris Schneider gibt Tips zur Bekämpfung langweiliger Vampir-Adventures).

»Am Hinterhältigsten sind die Sexualhormone – ihr erklärtes Ziel ist es, das schön geordnete Leben eines heranwachsenden Jünglings durcheinander zu wirbeln«. (Thomas Werner gleitet im Rahmen des »Larry 6«-Tests ins Biologische ab).

FEBRUAR



Während die Redakteure in den klammen Kammern des Poinger DMV-Headquarters darben, dürfen unsere ohnehin überbezahlten freien Mitarbeiter schicke Reisen unternehmen. Rolf D. Busch überwacht bei Origin in Texas die deutsche Übersetzung von »Ultima 8« und wird Zeuge erhebender Bug-Hunting-Riten: »Der zweitausendste erwischte Programmierfehler wird mit einer Zigarettenpause auf der Veranda gefeiert«. Anatol Locker besucht seinen alten Kumpel Peter Gabriel im englischen Bath. Anlaß ist die Vorstellung des Mac-CD-ROMs »Xplora I«. Hmm, wo ist eigentlich die PC-Umsetzung abgeblieben...?

Im allerersten »Streitgespräch« fetzte man sich um das enttäuschende »Elite II«, seinerzeit auch beherrschendes Leserbrief-Thema. Die Rüttelmaus »Cyberman« erweist sich im Praxistest als müde surrender Luftikus und verstaubt fortan in den Händlerregalen.

▶ HIGHLIGHTS:

Kein anderes Spiel erregte 1994 so viel Aufsehen wie Doom: Erst der Test in PC Player, dann die Indizierung durch die BPS. Ansonsten mußte man schon für halbwegs gelungene Aufgüsse dankbar sein, namentlich das neue Star-Trek-Adventure Judgment Rites und die Dynamix-Denksportkiste Incredible Toons.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

...gab es reichlich in diesem Monat. Das müde Terminator Rampage machte gegen Doom keinen Stich, Sierra langweilte mit den dürftig designten Adventures Police Quest 4 und Gabriel Knight. In Lillehammer tobten die Winter Olympics; U.S. Gold veröffentlicht dazu ein ebenso »offizielles« wie uninspiriertes Spiel.

▶ SPRÜCHE:

»Rund 80 Mark verlangt der Distributor für die einsame Diskette im schlichten Pappgehäuse. Dafür gibt es bei Aldi immerhin drei ausgewachsene Kunstleder-Bibeln.« (Theologe Werner Küstenmacher über das biblische Actionspiel »Exodus«).

»Der konservative Spieler wird nicht durch revolutionäre Innovationen verunsichert.« (Thomas Werner bringt dezent zum Ausdruck, daß es »Zeppelin« an neuen Ideen mangelt).

MÄRZ



Boris Schneider darf auf die CES nach Las Vegas und berichtet neben den üblichen Spiele-Neuheiten über so erregende Produkte wie die Strip-Version von »Stein, Schere, Papier«. Kaum wieder zurück, rezensiert er die ersten CD-ROM-Spiele von Soundkarten-Hersteller Mediavision: »Critical Path« (nett) und »Quantum Gate« (wo ist das Spieldesign)? Der Verriß letzteren Langweilers hat die üblichen Folgen (der Hersteller ist beleidigter als eine Leberwurst).

Woran merkt man, daß Dinos wieder out sind? Auch die behäbigste deutsche Softwarefirma hat mittlerweile ihr eigenes Dinosaurier-CD-ROM veröffentlicht. Im Hardware-Teil widmen wir uns den Festplatten (zwei Monate bevor Jung-Redakteur Jörg Langer zum Dienstantritt selbige mit beneidenswerter Beharrlichkeit schießt. Ach, das waren noch Zeiten...).

▶ HIGHLIGHTS:

SimCity 2000 ist eine der wenigen Fortsetzungen, die halten, was sie versprechen. Der Stadt-Simulator von Maxis ist die einsame Lichtgestalt im Monat März.

Ansonsten mußte man schon für Umsetzungen wie die CD-ROM-Versionvon Strike Commander dankbar sein.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Alone in the Dark 2 wäre ja an sich ein gutes Spiel, nervt aber durch unfaire Actionpassagen und einen frechen Kopierschutz. Und beim Anblick von Mittelmäßigkeiten wie Der Planer stellt sich die Frage, wieviele Wirtschafts-Simulationen diese Nation noch braucht.

▶ SPRÜCHE:

»Komplexe Einsätze sind wirrer als die Handlung in einer durchschnittlichen Starkiller-Episode.« (Heinrich Lenhardt über das Taktik-Verwirrspiel »Strike Squad«).

»Angesichts solcher Strichzeichnungen auf 8-Bit-Niveau werden Euch die PC-Besitzer was husten, meine lieben Code Masters.« (Heinrich Lenhardt, im Test von »Cosmic Spacehead« gönnerhaft gute Ratschläge verteilend).

»Die Hirnis haben sogar den Kopierschutz dringelassen.« (Heinrich Lenhardt äußert mildes Befremden über die lieblose CD-ROM-Umsetzung von »Winter Olympics«).

APRIL



Ja, wo war er denn diesmal, der Aprilscherz? Beim zweiten Hinsehen kamen den meisten Lesern die Besprechung der »neuen Computerbücher« ein wenig merkwürdig vor. Obwohl man Markt&Technik allerhand zutrauen muß, ist ein Werk mit Tips wie »Badethermometer in das 5,25-Zoll-Laufwerk einführen« natürlich frei erfunden. Der Fantasy-Zyklus »Unter der Poinger Sonne« wird hingegen weiterhin verfolgt; mit dem Lyrikband »Schokolade für Scharfi« soll der leckermäulige DMV-Boß in den Mittelpunkt rücken.

Abteilung »Personalien«: Susan Sablowski, gestählt im haarigen Redaktionsalltag von Spielezeitschriften, kehrt in den Poinger Hafen ein. Als einzige Person, die bei PC Player über ein nennenswertes Organisationstalent besitzt, macht sie sich binnen fünf Minuten unentbehrlich. Seitdem landen auch alle Redakteure bei Messebesuchen am richtigen Tag in der richtigen Stadt.

Einen der schönsten Druckfehler in der PC Player-Geschichte gab's im Artikel »Morgen schon veraltet?«: In einer unangenehm auffälligen Kastenüberschrift mutierten die »Bus-Systeme« zu »Bug-Systeme«. Das war natürlich kein richtiger Fehler, sondern ein geniales Wortspiel...

▶ HIGHLIGHTS:

Ein Adventure-armes Spielejahr nimmt seinen Lauf; das düstere **Beneath a Steel Sky** gehört zu den wenigen erbaulichen Erscheinungen. Bethesda überrascht nach dem Schach-Terminator angenehm durch das 3D-Rollenspiel **Elder Scrolls: Arena**. Blue Byte veröffentlicht sein hochwertiges Strategiespiel **Battle Isle II**.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Grob-Grafik Marke »Grauschleier« macht den **Rasenmähermann** zum Multimedia-Murks des Monats, knapp gefolgt vom enttäuschenden CD-ROM-Geballer **Microcosm**. Und **Big Sea** gibt uns die Gewißheit: Die Nation braucht wirklich keine Wirtschafts-Simulationen mehr...

▶ SPRÜCHE:

»Die ersten vier Levels gleichen sich fast bis auf den letzten Lymphknoten; erst beim Hirn kriegt man mal andere Grafik zu sehen.« (Boris Schneider seziert das appetitliche Blutbahn-Ballerspiel »Microcosm«).

MAI



Blümchen blüh'n, die Natur erwacht, der Mai hat Redakteure gebracht. Jörg Langer verzichtet freiwillig auf drei Monatsgehälter und verkauft zudem seine Großmutter, nur um gleich »Ultima 8« testen zu dürfen. Florian Stangl greift erst nächsten Monat ins Testergeschehen ein; er kreist noch auf Wohnungssuche in der Warteschleife (...um die TV-Rechte am daraus resultierenden WG-Abenteuer pokern mehrere Privatsender).

Im Gegenzug haben wir Thomas Werner verschlissen, der nach einem kurzweiligen Jahr bei PC Player doch noch was Vernünftiges lernen will und sein Studium wieder aufnimmt. Wenigstens haben wir dem Buben beigebracht, wie man sich farbharmonisch kleidet.

Heinrich Lenhardt verreißt die Fernsehsendungen »Play Time TV« und »WDR Computerclub«, die bis zum Auftauchen von »X-Base« Negativ-Qualitätsstandards setzen. Und dank eines Tests von diverser Gesundheits-Software wissen wir zudem, daß eine Pizza Napoli 584 Kalorien hat, was die Ernährungsgewohnheiten in der Redaktion nicht wesentlich verbessert.

▶ HIGHLIGHTS:

Ein speziell für CD-ROM entwickeltes Programm mit witzigem Spieldesign? **The Horde** und **Myst** bieten endlich vernünftige Kost für das Laufwerk. Altbewährt und solide: Rollenspiel-Action-Adventure **Ultima 8** sowie die Microprose-Flugsimulation **F-14 Fleet Defender**.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Ja, die Präsentation ist genial. Nein, das Spiel kann man nicht gebrauchen. **Mega Race** bietet hinter seiner schicken Aufmachung keine inneren Werte. Umgekehrte Probleme hat das ruckelselige Grusel-Rollenspiel **Ravenloft**. Und auf **Starlord** hätten wir wirklich verzichten können...

▶ SPRÜCHE:

»Liebe Programmierer: Bitte laßt das keine Serie werden!« (Anatol Locker fleht die Schöpfer von »Steg the Slug« an).

»Riecht verdächtig nach dem Machwerk einer Horde Demo-Programmierer, die vom Spieldesign soviel Ahnung haben wie mein Scottish Terrier vom Assemblieren.« (Heinrich Lenhardt, Tierfreund und »Breakline«-Feind).

JUNI



Daß sich wehleidige Softwarefirmen bei uns über angeblich zu niedrige Wertungen beschweren, gehört zum Alltag. Das Gemoser über den Test von »Magic of Endoria« sucht jedoch seinesgleichen. So schlecht wurde das Programm gar nicht mal bewertet – Jörg Langer sprach sich für wohlwollende 64 Punkte aus, was vom Hersteller mit genialen Eingebungen wie »Unser Spiel ist doch einen 80er wert« kommentiert wurde. Posthum nominieren wir Sunflowers für die »goldene Tränendrüse«.

Abteilung »begehrenswertere Spiele«: Auf der Frühjahrs-ECTS in London zeigte Westwood erstmals erregend gutaussehende Grafikstudien von »Lands of Lore II« und »Command & Conquer«. Die hübschen Sachen sollen allerdings erst 1995 erscheinen... Seufz! Und das Duell der Pazifik-Flugsimulationen gewinnt Microprose: Origins »Pacific Strike« hat die bessere Aufmachung, aber spielerische Mängel.

▶ HIGHLIGHTS:

Routiniert bedient Microprose mit **Pacific Air War** wieder seine Fans. Blue Byte untermauert mit **Die Siedler** seinen guten Strategie-Ruf, während das unkompliziert-rasante **F1** von Domark frischen Wind ins Rennspiel-Genre bringt.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Uaaaah, **Magic of Endoria** ist und bleibt langweilig. Wer hat das seit damals jemals wieder freiwillig gespielt? **Lothar Matthäus** war ein klassischer Fall von Promi-Flop: Wir sparen bei den Programmierern und stecken jede Mark in die teure Lizenz...

▶ SPRÜCHE:

»Wenn ich eine Dose öffnen will, hole ich mir einen Dosenöffner. Wenn ich spielen will, kaufe ich ein Videospiel – nicht eine zehnmal teurere Allround-Kiste, die ein normaler Mensch nicht kapiert.« (Winnie Forster begründet im »Streitgespräch«, warum PCs die Videospiel-Systeme nicht ausrotten werden).

»Lothar hat hoffentlich genug Schmerzensgeld dafür bekommen, daß sein Name ein solches Sprite-Gestolper ziert.« (Heinrich Lenhardt wird auch durch das »Lothar Matthäus«-Fußballspiel nicht zum Bayern-Fan).

JULI



Der »Outpost«-Skandal naht: Eine Testversion für die Juli-Ausgabe ist versprochen und wird sogar noch im Editorial angekündigt. Die Vorab-CD trifft auch zusammen mit einer fotokopierten Anleitung ein. Aber seltsam, viele beschriebenen Features sind im Spiel noch nicht implementiert – das kann ja nur eine halbgare Version sein, die von Sierra noch verbessert wird. Also schreiben wir ganz seriös eine Preview und sind zwei Monate später verblüfft... Fortsetzung folgt im September.

Knapp ein halbes Jahr vor dem »Magischen Auge« auf CD-ROM widmet sich PC Player ausführlich Stereogrammen am Computer. Wer sich übrigens bis heute an einem Bild totgeschielt hat: Ein Motiv hat sich reinverirrt, das gar kein Stereogramm ist. Der Stangl darf zur Strafe zwei Wochen lang nicht Gitarre spielen.

Ansonsten stand dieser Monat ganz im Bann der Fußball-Weltmeisterschaft. Noch war Bertis Bulgarien-Kommando nicht rausgeflogen, als Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt das Angebot an PC-Fußballsimulationen sichteten.

▶ HIGHLIGHTS:

FIFA Soccer ist die mit Abstand unterhaltsamste Fußball-Veröffentlichung in einem Jahr, das zuviel minderwertige Rasenkost auf die Monitore bringt. Im Sport-Strategiebereich überzeugt Ascons CD-Fassung von Anstoss WM-Edition. Ganz ohne Fußball kassiert Bullfrogs Rummelplatz-Simulator Theme Park eine hohe Wertung.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Das Terroristen-Dezimierungsspielchen Sabre Team gehört zu den größten Geschmacklosigkeiten. Und in der Abteilung »dämlichster PR-Stunt des Jahres«: Rüsselsheim ist der peinliche deutsche Name von Detroit; beide Versionen der Automobil-Strategie sind gleichermaßen fad.

▶ SPRÜCHE:

»Wir empfehlen den Gang zum Roßmetzger.« (Gourmet Florian Stangl hat sich die Pferderennbahn-Simulation »Quarter Pole« unterhaltsamer vorgestellt).

»Bis ich hier mal einen plazierten Paß geschlagen habe, bin ich alt und grau« (Martin Gaksch über »Goal«. Unsere Fußballtester wüteten unerbittlicher als der DFB-Kontrollausschuß).

AUGUST



Jet-Lag? Was ist das? Um den Bericht von der CES aus Chicago noch ins August-Heft zu bekommen, wurde der Messebericht abends im Hotel und während des Flugs nach München getippt. Vom Flughafen ging's unausgeschlafen und übellaunig direkt in den Verlag; Oliver Kneidl bastelte noch ein dynamisches 24-Stunden-Layout – geschafft.

Das Trend-Thema »Werbespiele« arbeiten wir mit Streitgespräch und Vergleichstest auf: Das knusprige Action-Spiel von Kellogg's ließ Bifis Softsalami-Adventure hinter sich. Noch mehr Kalorien gefällig? Daß deutsche Spielehersteller zu den großen Sensibelchen gehören, bewies diesmal Software 2000 (Nur 65 Punkte für Pizza-Connection? Tob, Droh, Knurr!). Damit nicht genug der Proteste: Der Verriß des CD-ROMs zur Alt-Kölsch-Rockband BAP provozierte gleich zwei Protestbriefe fundamentalistischer BAP-Fans. Boris Schneider definiert »Die Zehn Gebote« als besonders praktische DOS-Befehle, aber der Papst ruft nicht mal an. Schwach...

▶ HIGHLIGHTS:

Noch einer für die Kiste »Auf diese PC-Version mußten wir ewig warten«: Beim zweiten DSA-Rollenspiel Sternenschweif hat sich das Ausharren wenigstens gelohnt. Auch das Jump-and-Run Cool Spot ist eine Umsetzung und entspringt dem Konsolen-Lager.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Das »offizielle« Spiel zur Fußball-WM heißt World Cup USA, stammt natürlich von U.S. Gold, ist keine totale Katastrophe aber allenfalls besseres Mittelmaß. Ganz nebenbei: Kaum ein Spiel hat uns 1994 soviele Kompatibilitäts-Probleme beschert. Der Clou läuft ohne Probleme, der Spieler läuft fort: zähes Recycling angestaubter Ideen.

▶ SPRÜCHE:

»So leidenschaftslos würde Keith Richards nicht mal in nüchternem Zustand in die Saiten greifen.« (Musikpapst Heinrich Lenhardt über den Altherren-Rock von BAP).

»Die Werbung für die Salami verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt. Wem das alles Wurst ist, der sollte nicht allzuviel Komplexität erwarten.« (Florian Stangl kalauert sich durch die Tiefen des Bifi-Werbespiels).

SEPTEMBER



Jörg Langers Druckertest wird übel verstümmelt. Die letzte halbe Zeile fiel dem DTP-Messer zum Opfer; hiermit tragen wir sie feierlich nach: »...und Bedienungsfeld bewertet«.

Boris Schneider darf sich hingegen auf einer satten Doppelseite als Prince-Fan outen; »Prince Interactiv« überzeugt auch durch gutes Programm-Design.

Mit »Outpost« erscheint erstmals ein PC-Programm, bei dem wesentliche Features in der Anleitung und auf der Packung beschrieben, aber nicht im Spiel eingebaut sind! Sierra hat eiskalt die »halbgare Version« vom Juli veröffentlicht und besitzt noch den Nerv, erboste Kunden auf eine demnächst erscheinende Zusatz-Diskette zu vertrösten. Programmierer Bruce Balfour gibt sich im Interview patzig, unsere Wertung rasselt auf 55 runter, die Käufer rebellieren. Sierra lenkt ein und verspricht kostenlose Upgrades auf eine neue Version (die bis zum Redaktionsschluß von Ausgabe 1/95 immer noch nicht draußen war).

▶ HIGHLIGHTS:

Im Duell der Weltraum-Actionspiele zieht das passable Wing Commander Armada nur knapp gegenüber TIE-Fighter den Kürzeren. NHL Hockey '95 verwöhnt mit brillanter Aufmachung alle Eishockey-Fans – da macht das Derby zwischen den Stangl Mazdas und den Lenhardt Retrievers besonders viel Spaß.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Outpost ist wohl die Enttäuschung des Jahres – erst macht man die Kunden in der Anleitung auf tolle Features heiß, die dann gar nicht im Spiel drin sind. Doppel-Pfui! Der laienhafte »interaktive Krimi« Inspektor Zebok bietet gute Videos, aber lachhaftes Spieldesign. Tsunami unterbietet diese Chose mit dem Verlegenheits-Adventure Return to Ringworld.

▶ SPRÜCHE:

»Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmschoner machen sollen.« (Heinrich Lenhardt auf der Suche nach einer Daseinsberechtigung für »Outpost«).

»Poker gehört eben in ein verrauchtes Hinterzimmer und nicht auf eine sterile Festplatte.« (Florian Stangl beweist angesichts von »Power Poker« Kompetenz in Sachen Glücksspiel).

OKTOBER



Tschingderassabum! Nach dem höchst erfreulichen Erfolg unserer CD-Player-Sonderhefte führen wir das Konzept »Viele Demos, Updates und Videos auf einem CD-ROM« mit der monatlichen PC Player zusammen. Die Spontanidee wird im Oktober realisiert: PC Player gibt's jetzt monatlich wahlweise mit oder ohne CD-ROM. DMV strebt die Weltherrschaft an, die Mitbewerber gehen greinend zu Boden und Boris darf jetzt jeden Monat ein CD-ROM mastern. Das ist doch mal ein viel befriedigenderes Hobby als Bierdeckelsammeln...

Florian »tiefer gelegt« Stangl vergleicht diesen Monat die besten Rennspiele und scheucht unvorsichtige Fußgänger über den DMV-Parkplatz. Ansonsten entzückte uns After Dark 3.0, der witzigste Bildschirmschoner des Jahres. Den witzigsten Namen trägt hingegen »Urotsukidoji«, ein Manga-Film auf CD-ROM. Vollstes Verständnis für den armen Setzer, der bei der Überschrift »Urostsujidoj« daraus machte. Wo kriegt der Forster immer diese dubiosen Teile her?

▶ HIGHLIGHTS:

Battle Bugs ist der Überraschungshit im Denkspiel-Genre – putzig und intelligent. **System Shock** heißt das brillante SF-Action-Adventure der Schöpfer von Ultima Underworld. **PGA Tour Golf 486** bietet erlesenen CD-ROM-Golfgenuß, verlangt aber nach viel Rechenpower.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Die Realsatire des Bundestags-Wahlkampfs vermochte die Begleit-Software **Hurra Deutschland** kaum zu überbieten – und war zudem in Nullkommanichts durchgespielt (da helfen auch keine Direktmandate). Mit **International Tennis Open** setzt Philips sein erstes CD-i-Spiel für CD-ROM um – wir können dankend auf die Schnarchkrücke verzichten.

▶ SPRÜCHE:

»Tippen Sie bitte langsam, die Dame ist blond.« (Anatol Locker nimmt Software-Kontakt mit einer »Virtual Woman« auf).

»Der Unterhaltungswert ist ähnlich beschränkt wie das Charisma von Michael Stich.« (Heinrich Lenhardt vergleicht drastisch, um die dürftige Qualität von »International Tennis Open« rüberzubringen).

NOVEMBER



Die Bundesprüfstelle schlägt zurück: Das Kultspiel »Doom« wird in Deutschland indiziert! Da schicken wir doch gleich unseren rasenden Reporter Roland Austinat nach Bonn, um mit der BPS-Leiterin ein Interview zu führen. Stereogramme am PC sind schon wieder out: Buch-Bestseller »Das Magische Auge« erscheint offiziell auf CD-ROM, aber wer hat sich nicht schon längst satt geschielt?

Und dann imponierte uns noch Electronic Arts' Werbeslogan in der System-Shock-Anzeige: »Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle«. Paßt auch gut zu unseren internen Ereignissen wie »Wir stellen mal schnell die Netzwerk-Software um« oder »Kaputte Belichtungsmaschine bei Journalsatz«.

▶ HIGHLIGHTS:

Sid Meier konnte mit **Colonization** nicht viel verkehrt machen – er übernahm viele Elemente seines Klassikers »Civilization«. Microprose-Knaller Nummer 2 war das Fantasy-Strategiespiel **Master of Magic**, während sich **Microsoft Golf 2.0** als gelungene Windows-Adaption von »Links 386 Pro« entpuppt.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Faszinierendes Konzept, aber der **Space Simulator** von Microsoft kommt spielerisch ins Trudeln. Das lange erwartete **Delta V** entpuppt sich als überschnelle Wirrwarr-Action ohne Spielwitz. Und trotz einer sauberen Wertung von 75 Punkten muß man **Bundesliga Manager Hattrick** angesichts der hohen Erwartungshaltung zu den Enttäuschungen zählen. Vor lauter Menü- und Statistikflut wurden Spielwitz, Grafik und Bedienung etwas vernachlässigt.

▶ SPRÜCHE:

»Das sanfte Aufsetzen auf dem Mond konnte man schon 1977 mit programmierbaren Taschenrechnern nachspielen.« (Boris Schneider erkennt spielerische Defizite beim brandneuen »Space Simulator«).

»Journalisten und Indie-Bands trinken in alter Tradition den Stehimbiß-Mexikaner neben der Konzerthalle leer, während die Firmenbosse in vollklimatisierten Hotellobbys ganze Labels verdealen.« (Messeexperte Anatol Locker beschreibt eine typische Popkomm).

DEZEMBER



»...und ich sage Euch, aus Aschaffenburg wird er kommen, und mit sich bringen ein Saxophon...« Frisch-Redaktionsmitglied Michael Kim debütiert in diesem Monat. Technischen Background beweisend stürzt er sich auf einen Interrupt-Grundlagenartikel und baut bei »NASCAR Racing« herzhafte Blechschäden – den behalten wir!

Zum Jahresende schwappen die starken Spiele in großen Wogen an. In letzter Sekunde gelingt es »Magic Carpet« noch, »Rebel Assault« die höchste Gesamtwertung des 94er-Jahrgangs abspenstig zu machen. Das ZDF definiert indes »Inkompetenz« und »Peinlichkeit« mit seiner Computersendung »X-Base« neu. Viel »Heyheyhey«, nichts dahinter und eine Quote unterhalb der 5-Prozent-Hürde... der reinste Sorgmeier.

▶ HIGHLIGHTS:

Theme Park war gut, **Magic Carpet** ist besser: Das englische Programmierteam Bullfrog segelt mit seinem furiosen 3D-Teppichsimulator in die 90er-Ränge. **Transport Tycoon** ist ein leckerer Infrastruktur-Baukasten, während Bleifüßler mit dem Indy-Car-Nachfolger **NASCAR Racing** herzhaft Gas geben. Ebenso originell wie technisch verblüffend ist **Little Big Adventure**.

▶ ENTTÄUSCHUNGEN:

Die niedrigste Wertung des Jahres bescherte uns das Dezember-Heft: Dreiste Alt-Shareware in Verkleidung – **Addiction** ist kaum zu unterbieten. Zum Jahresausklang noch ein langweiliger »interaktiver Film« wie **Psychotron**: so wenig Spieldesign, muß das sein?

▶ SPRÜCHE:

»Viele Sender wären froh, wenn sie soviele Kukident-Werbespots abbekommen würden.« (Heinrich Lenhardt über den krampfhaften ZDF-Versuch, mit »X-Base« eine jugendliche Zielgruppe anzusprechen).

»Wahrscheinlich ist es einfach ein schönes Gefühl, wenn unten im Tal die Angst wieder abebbt.« (Jörg Langer weiß, warum Mountainbike-Fahren Spaß macht).

»Mein Wörterbuch übersetzt den Namen des Herstellers „Wicked" treffenderweise mit „niederträchtig".« (Heinrich Lenhardt ist kein Fan von »Addiction«).

Tolle Weihnachtsgeschenke von Corel



COREL FLOW™

Für Windows

- Zum Anfertigen von Diagrammen, Organigrammen, Ablauf-plänen und Grundrissen
- Über 2000 Drag & Drop-Symbole
- 1000 Clipart-Bilder
- 1000 Fotos
- 100 TrueType-Schriften
- Automatische Symbol-Verbindungen
- Das Flowcharting-Programm mit dem beeindruckendsten Preis- Leistungsverhältnis

E.V.K. **DM199,–**

COREL GALLERY™

Für Windows und Macintosh

- Zum Anfertigen Ihrer eigenen Weihnachts- und Einladungskarten
- 10.000 Clipart-Bilder und Symbole auf CD-ROM (6000 davon in Farbe)
- Sie wählen ein Bild entweder mit Hilfe des Farbkatalogs oder mit Hilfe des Online-Browsers aus

E.V.K. **DM125,–**

COREL™ PROFESSIONAL PHOTOS CD-ROM Sampler II

Für Windows und Macintosh

- Ganz hervorragend als Bildschirmschoner geeignet
- 100 hochauflösende Fotos
- Eine Auswahl aus der Corel Professional Photos-Serie – eine der führenden CD-ROM-Fotosammlungen der Welt
- Lizenzfreie Archivfotos

E.V.K. **DM39,–**

Sonderaktion!

E.V.K. **DM139,–**
anstatt
E.V.K. **DM199,**
regulärer Verkaufspreis

Das Angebot gilt nur für einen begrenzten Zeitraum



Corel ArtShow 5 (Farbbildband mit dazugehöriger CD-ROM) mit über 3000 faszinierenden Grafiken und Designs aus dem mit 1 Millionen Dollar dotierten internationalen Corel-Design-Wettbewerb.



Die besten digitalen Fotographien der Welt (Farbbildband mit dazugehöriger CD-ROM) mit 120 ausgewählten Fotos der Corel Professional Photos-Serie, eine der führenden CD-ROM-Fotosammlungen der Welt.

KUR-0089-GER

ASIX TECHNOLOGY GMBH
Telefon
0130-84 66 88

COREL®
0130-815074



Die Geschichte des Computerspiels (2)

DIE COMPUTER KOMMEN 1967–1984

Anfang der 80er Jahre kommt das junge Business richtig in Schwung. Doch 1983/84 wird der Siegeszug der Spielkonsolen von den Heimcomputern abrupt beendet.

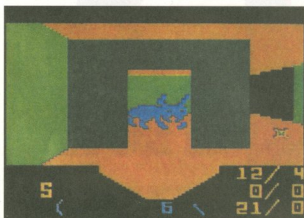
Anno 1981 hatten die Videospielkonsolen den Höhepunkt ihrer Beliebtheit erreicht. Mit dem Intellivsion des »Barbie«-Herstellers Mattel und dem Colecovision des CBS-Konzerns standen dem Marktführer Atari nun zwei technisch überlegene Konkurrenten gegenüber.



Konsolen-Traum der frühen 80er Jahre: Das Colecovision war die technisch fortschrittlichste Konsole ihrer Zeit, konnte sich aber gegen das Atari VCS dennoch nicht durchsetzen.

Bei Mattel werkelten begabte Programmierer an komplexen Strategie-, Denk- und Sportspielen, die im Gegensatz zu der Computerspiel-Konkurrenz ohne Text und Zahlen auskamen. Für das Colecovision wurden wiederum japanische Spielautomaten der zweiten Generation umgesetzt – die amerikanische Konsole sollte das bis heute einzige Gerät bleiben, auf dem sowohl die besten Automaten von Sega (»Zaxxon«, »Turbo«), als auch von Nintendo (»Donkey Kong«) umgesetzt wurden. Diese beiden Firmen hatten sich in Japan als die neben Namco und Taito wichtigsten Entwickler von Automatenspielen etabliert.

Das genannte Donkey Kong war das erste Jump-and-Run der Welt und zugleich Debüt des unscheinbaren Helden Mario. Donkey Kong bestand aus vier Plattform-gefüllten Bildschirmen, die der Held Mario von unten nach oben durchqueren und dabei rollende Fässer überspringen, Leitern erklettern und mit einem Hammer schlagen mußte. Ganz oben wartete Riesenaffe Donkey Kong mit Marios Freundin, die in den haarigen Pranken des Gorillas um Hilfe schrie.



Eine der ersten AD&D-Umsetzungen programmierte Mattel für seine Intellivision-Konsole: »Treasures of Tarmin«.

Doch obwohl die Automaten-Umsetzungen für das Colecovison weit besser aussahen als die VCS-Interpretationen von »Centipede«, »Berzerk« und »Missile Command«, behielt der Oldie von Atari die Nase vorn.

Auch das ungewöhnliche Vectrex-Videospiel konnte sich auf dem Markt nicht durchsetzten. Im Vergleich zum herkömmlichen Fernseher oder Computermonitor, wo ein Rasterstrahl den Bildschirm Zeile für Zeile abtastet, entstand die Grafik auf dem Vektor-Monitor des Vectrex durch einen Elektrodenstrahl, der direkt zwischen den Bildschirmkoordinaten hin- und herwanderte. Das Nachglühen des Strahls erzeugte Linien und geometrische Formen.

1983 fand man auch in den Spielhallen noch häufig »echte« Vektorspiele: Revolutionär waren die 3D-Experimente »Star Hawk« und Ataris »Star Wars« – für die Erzeugung eines räumlichen Effekts war die Vektorgrafik hervorragend geeignet.

VON HACK ZU APSHAI: FRÜHE ROLLENSPIELE

Bevor sich auch in der alten Welt erste Computerspiel-Aktivitäten regten, schüttelten die amerikanische Programmierer weitere Spielegenres aus dem Ärmel. Beinahe zeitgleich hatten verschiedene Programmierer die Idee, das populäre »Dungeons & Dragons«-Rollenspiel auf den Monitor zu holen. Das Basic-Programm »Temple of Aphsai« des Automated-Simulations-Gründers Jon Freemann orientierte sich mit seiner primitiven Von-oben-Grafik am Mainframe-Klassiker »Hack«, bei dem man zweidimensionale Verliese nach Monstern und Schätzen durchstöberte. Die Studenten Andrew Greenberg und Robert Woodhead gingen einen anderen Weg und stellten die Welt der Krieger, Zauberer und Monster in 3D-Strichgrafik dar. Alle Kämpfe liefen statistisch ab: Der Spieler wählt im Falle einer Konfrontation die geeigneten Waffen und Zaubersprüche, dann errechnet der Apple II das Ergebnis der Kampfrunde. »Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord« war in Pascal geschrieben und mehr als 18 Monate lang die Nummer 1 unter den amerikanischen Computerspielen.

Schließlich tüftelte mit Richard Garriot ein weiterer D&D-Fan an einer Computer-Variante der Tolkien-inspirierten Fantasy-Thematik. Er erweiterte sein Basic-Rollenspiel »Akalabeth« zu »Ultima«, einer ausladenden Fantasy-Umgebung, durch die eine Spielfigur gesteuert wurde. Betrat der Held einen Dungeon, wurde auf eine 3D-Perspektive ähnlich der des Konkurrenzprodukts »Wizardry« umgeschaltet.

All diese Titel waren am Rollenspiel-Urvater »Dungeons & Dragons« angelehnt, eine offizielle Lizenz des Herstellers TSR besaß jedoch nur der Spielzeugriese Mattel. Die Umsetzungen »Advanced Dungeons & Dragons« und »Treasures of Tarmin« für die Intel-

livision-Konsole waren als 3D-Rollenspiele ihrer Zeit weit voraus, konnten aber nur die Kritiker, nicht jedoch die Käufer überzeugen. Auch den Designern von Atari blieb der Erfolg versagt, als sie versuchten, das typische Homecomputer-Genre auf dem Modul-Markt zu etablieren.

Vielleicht war es auch einfach schon zu spät für eine Erneuerung des Videospiels, denn unter dem Druck des wachsenden Heimcomputermarktes ließen sich die hochgesteckten Umsatzziele der Videospielbranche nicht mehr erreichen. Dutzende von kleinen Firmen überschwemmten den Modul-Markt mit einfallslosen und technisch unterbelichteten Varianten von »Pac Man« und »Galaxians«. Die Modulpreise stürzten ins Bodenlose, so daß die Entwicklung aufwendiger Spiele unlukrativ wurde. Den Modul-Müllbergen stellte sich nur noch selten ein ausgefeiltes Spielkonzept gegenüber. Außerdem hatten die Konsolen den Grafik- und Sound-Fähigkeiten der Heimcomputern von Atari, Apple und Commodore nichts entgegenzusetzten.

Auch der Versuch, die Videospielkonsolen durch allerlei Zubehör (Tastatur, Sprach-Module und Spezial-Joysticks) auf den lukrativen Computermarkt zu retten, scheiterte kläglich. Nur weitsichtige Firmen wie der Monopoly-Erfinder Parker entkamen dem Fiasko durch einen frühzeitigen Rückzug aus dem Videospiele-Geschäft.

Da die technisch verbesserten Konsolen-Nachfolger Atari 5200 und Intellivision 3 nicht aus den Startlöcher kamen, war 1984 der Weg frei für den Siegeszug der Heim- und Personal Computer.

DURCHMARSCH DER HEIMCOMPUTER

Nachdem Bruce Artwick mit seinem »Flight Simulator« das gleichnamige Genre erfunden hatte, wuchs die Konkurrenzfirma Microprose mit actionlastigen Flugsimulationen zu einem der wichtigsten Hersteller der Welt heran. Nur Electronic Arts, die Firma des ehemaligen Apple-Angestellten Trip Hawkins, sollte mächtiger werden als die Software-Schmiede von William »Wild Bill« Stealey und Sid Meier.

Electronic Arts hatte die neben Meier wichtigsten Spieleentwickler unter Vertrag. Dan Bunten schrieb »M.U.L.E.«, ein phantasievolles Stragiespektakel für bis zu vier Spieler. »Aphsai«-Autor Jon Freeman erfand zusammen mit Paul Reiche und Ehefrau Anna Westfall »Archon«, ein Fantasy-Schach mit Actionsequenzen. Außerdem im Electronic Arts-Prgramm von 1983: »Hard Hat Mack«, eine Hommage an Donkey Kong und den Besteller »Miner 2049er«, der bezaubernde Bildschirm-Flipper »David's Midnight Magic« und John Fields »Axis Assassin« das vom Vektor-Automaten »Tempest« inspiriert war.

Auch die ehemaligen Modul-Entwickler beschäftigten sich ab 1983 mit den Heimcomputern: David Crane, Alan Miller und Gary Kitchen hatten Atari bereits 1980 verlassen und mit Activision einen wichtigen Hersteller von Videospielen gegründet: »Pitfall«, »River Raid« und »Decathlon« hießen einige ihrer



1983 war der weltweite Siegeszug des C 64 nicht zu stoppen. Commodore selbst unterstütze den Besteller mit hervorragenden Modul-Spielen wie Andrew Spencers »International Soccer«, das heute noch als eines der besten Fußballspieler aller Zeiten gilt.

NEUE SPIELE-HARDWARE

MS-DOS-PCS
...sind weiterhin im Dornröschen-Schlaf. Kein geistig normaler Mensch kauft sich 1983 oder 1984 einen PC zum Spielen. Die Kisten sind teuer, haben keinen Sound und allenfalls Vier-Farben-Grafik.

COMMODORE 64
Der Brotkasten hat die Weltherrschaft übernommen: Sowohl in den USA als auch Europa ist er der beliebteste Heimcomputer. Apple II (USA) und Sinclair Spectrum (Großbritannien) können den überregionalen Giganten nicht ankratzen. 1984 erscheinen immer mehr Klassespiele zuerst für den C 64; wer Summer Games wollte, mußte sich für Commodore entscheiden (solche Effekte gibt's auch heute noch: Wer Rebel Assault wollte, mußte sich ein CD-ROM kaufen).

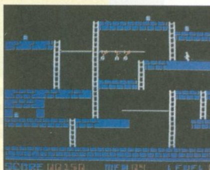
SINCLAIR SPECTRUM
Der englische Volkscomputer, Nachfolger des innovativen ZX-81 und das Gerät, auf dem viele europäischen Spieleentwickler ihre Karriere begannen. Neben einem Sinclair Spectrum mit 16 KByte RAM-Speicher erschien 1983 die 48K-Variante, die bis Ende der 80er Jahre mit hunderten von Spielen (auf Audio-Cassette!) unterstützt wurde. Aufgrund der geringen Soundfähigkeiten, einer nahezu unbrauchbaren »Radiergummi«-Tastatur und der schlechten Distrubution konnte sich der Sinclair Spectrum in Deutschland und in den USA nicht gegen den C 64 von Commodore durchsetzen.



Zu spät: Als Atari die 7800-Konsole veröffentlichte war der Videospielmarkt bereits zusammengebrochen.

ATARI 5200 UND 7800
Die glücklosen Nachfolger zum Atari VCS. Das 5200 erschien 1983 und wurde ein Jahr später vom technisch verbesserten Atari 7800 ersetzt. Neben den kompatiblen VCS-Spielen erschienen für beide Atari-Konsolen eine Handvoll speziell entwickelter Automatenumsetzungen.

COLECOVISION
Dank seiner hervorragenden technischen Fähigkeiten und den Umsetzungen aktueller Automatenknüller war das CBS Colecovision die Traumkonsole der Videospiel-Frühzeit. Knapp hundert Titel wurden ausgeliefert, bevor Hersteller CBS die neuen »Super«-Module ankündigte; Mini-Cassetten mit 128 KByte und einer Ladezeit von zirka zehn Sekunden pro Spiel. Obwohl die überarbeitete Variante des Coleco-Hits »Smurf« sowie »Super Donkey Kong Jr.« bereits auf »Super Game Module« vorlagen, wurden sie zugunsten des CBS Heimcomputers »Adam« nicht mehr ausgeliefert.

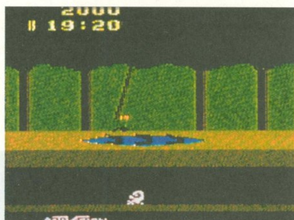


Doug Smiths geniales Plattformspiel »Loder Runner« erschien 1983, wird aber dank zahlreichen Umsetzungen (inklusive drei japanischer Automaten) bis heute gespielt

NES
Das Nintendo Entertainment System erschien als Famicom (»Family Computer») bereits 1983 in Japan, wurde aber erst 1985 auch in den USA ausgeliefert. Trotz Nintendos restriktiver Lizenz-Politik unterstützen so gut wie alle wichtigen japanischen Hersteller die 8-Bit-Spielkonsole. Bis heute erschienen weit über 1000 NES-Spiele.

SG-1000
NES-Konkurrent aus dem Hause Sega, 1983 veröffentlicht. Als »Master System« fand die Weiterentwicklung des 8-Bitters ab Mitte der 80er Jahre auch den Weg nach Europa und in die USA.

RDI HALCYON
Ein Laserdisk-Heimsystem, das seiner Zeit um Jahre voraus war. Die Kombination aus Bildplattenspieler, Computertastatur und Spracherkennungsmodul erschien 1984 zum Hammerpreis von umgerechnet 4000 Mark und arbeitete mit der in »Dragon's Lair« verwendeten Spieltechnik. Der Multiple-Choice-Zeichentrickfilm »Thayer's Quest« lag der Grundausstattung bei, das einzige andere Spiel für das Halcyon war »Raiders vs. Chargers«, eine Football-Simulation.
Vier weitere Spiele (»Shadow of the Stars«, Orpheus«, »Voyage to the New World« und »The Spirit of the Whittier Mansion«) wurden beworben, schafften es aber nicht mehr bis zum RDI-Konkurs im Jahre 1985.



Mit »Pifall!« legte Spieldesigner David Crane den Grundstein zum unabhängigen Videospiel-Entwickler Activsion. Im Laufe der 80er Jahre gründeten Activision-Mitarbeiter unter anderem die Softwarehäuser Accolade, Acclaim und Absolute Entertainment.

größten Hits. 1983 kündigten die Designer Miller und Robert Whitehead bei Activision und gründeten mit Accolade einen Computerspiele-Hersteller, der bis heute aktiv ist.

Auf dem Fundament aus »Ultima«, »Flight Simulator«, »King's Quest«, komplexen Sport- und Strategiesimulationen sowie den Action-Spielen der Atari-Automatenabteilung entwickelte sich in den USA eine stabile und kreative Industrie. Die Europäer hatten es schwerer: In Deutschland, England und Frankreich tummelten sich dutzende von teils exotischen Spielmaschinen und Computern aus Fernost, Amerika und Europa. Neben den amerikanischen Marktführern Atari, Apple und Commodore, waren die Firmen Acorn und Sinclair in England erfolgreich. Außerdem wurden von den meist britischen Spieleentwicklern Computer wie Dragon, Oric sowie in den Jahren 1984 und 1985 der japanische MSX-Standard unterstützt. Das Systemchaos spiegelte sich in der Spielentwicklung wieder, wo seltsame Genre-Mixturen aufblühten.

In England war Action auch nach dem Ende der Videospielkonsolen ein gefragtes Genre – selbst die in Europa seltenen Strategie- und Rollenspiele wurden mit Actionelementen verknüpft. Da es für englische Volkscomputer wie den Sinclair Spectrum keine amerikanische Software und somit kaum Einflüsse gab, gingen die englischen Spieldesigner unkonventionell vor. Es entstanden schnelle Action-Adventure wie »Atic Atac« (entwickelt von den späteren »RC Pro Am«-Erfindern Rare), Strategiespektakel mit Rollenspiel-Elementen (»Lords of Midnight«) und – in Form des Basic-Spiels Valhalla – erstmals ein »interactive Movie«.

Auf den englischen Computern Spectrum und Acorn gab's die einfallsreichsten und ausgeflipptesten Spiele, während Designer auf dem C 64 amerikanische Vorbilder zitierten. Stellvertretend für die zahlreichen Meisterwerke englischer Programmierer sei »Elite« genannt, eine radikale Mischung aus 3D-Simulation, Weltraum-Handel und Rollenspiel. Von David Braben und Ian Bell ursprünglich für den BBC-Heimcomputer ertüftelt, wurde Elite 1984 auch für den C 64 umgesetzt. Selten gelang es, so unterschiedliche Genres harmonisch zusammenzufassen. **(Winnie Forster/hl)**



Ultimate beschäftigte Anfang der 80er die besten Programmierer Europas und landete bis 1985 mit jedem neuen Spiel einen Nummer-1-Hit in England. Im Bild das Action-Adventure »Atic Atac« (1983) für den Sinclair Spectrum. Bereits 1986 konzentrierte sich Ultimate auf den japanischen Markt; heute ist die Firma unter dem Namen Rare der wichtigste Nintendo-Entwickler.

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHR	KURZBESCHREIBUNG
Donkey Kong	Nintendo/Shigeru Miyamoto	1982	Mario debütiert im ersten Jump-and-Run der Welt. Nachahmer waren u.a. das amerikanische »Miner 2049er« und »Manic Miner« aus England.
Zaxxon	Sega	1982	Atemberaubendes Actionspiel in perspektivischer Pseudo-3D-Grafik.
Ant Attack	Quicksilva/S. White	1983	Das aufsehenerregende Debüt eines englisches Kunststudenten. Zur besseren Orientierung konnte zwischen 4 Sichtperspektiven umgeschaltet werden.
Archon	Electronic Arts/Freeman, Reiche, Westfall	1983	Fantasy-Schach mit Action-Duellen und massig Spielwitz.
Astron Belt	Sega	1983	Das erste Automatenspiel mit Grafik von Laserdisk. Vorfahre zu »Dragon's Lair«, »Firefox«, aber auch »Sewer Shark«. Als Videomaterial wurden japanische Billig-Science-fiction-Filme verbraten.
Bruce Lee	Datasoft/K. Day	1983	Innovative Mischung aus Plattform-Jump-and-Run und Prügelspiel.
Capture the Flag	Sirius/P.Edelstein	1983	3D-Labyrinthspiel für 2 Spieler gleichzeitig. Mit Split-Screen und wunderschönem Farbverlauf am Horizont.
Decathlon	Activision/David Crane	1983	Joystick-zermürbender Sportspiel-Pionier. Vorfahre zu Epyx' »Summer Games«.
Lode Runner	Broderbund/Doug Smith	1983	Das originellste und fesselndste Plattformspiel der 80er Jahre.
M.U.L.E.	Electronic Arts/ Dan Bunten	1983	Gewitzes Vier-Spieler-Strategiespiel mit liebenswerten Science-fiction-Kreaturen.
Star Wars	Atari	1983	Rasante 3D-Umsetzung des Kinoerfolgs; für viele Industrie-Insider eines der technisch wichtigsten Automatenspiele.
The Hobbit	Melbourne House/ P.Mitchell	1983	Englisch-australisches Grafik-Adventure. Die stilsichere Umsetzung wurde im Bundle mit dem gleichnamigen Bestseller hundertausendfach verkauft.
Ballblazer	Atari/D.Levine, D.Riordan	1984	Das geniale 3D-Actionsportspiel war eine Co-Produktion des damaligen Spielemarktführers Atari und des Hollywood-Giganten Lucasfilm. Technisch erstaunlich, kommerziell ein Flop.
Boulder Dash	First Star/Chris Gray		Der König der Tüftelspiele wurde sogar für die Spielhalle umgesetzt.
Elite	Acornsoft/ D.Braben, I.Bell	1984	Ungeschlagene Mixtur aus 3D-Echtzeit-Simulation, SF-Story und Strategiespiel-Elementen – ein exzentrisches Meisterwerk aus England.
F-15 Strike Eagle	Microprose/Sid Meier	1984	Die erste Kampflugsimulation; wurde bis in die 90er Jahre fortgesetzt.
King's Quest	Sierra OnLine/ Roberta & Ken William	1984	Das erste Grafik-Adventure mit animierten Spielfiguren.
Summer Games	Epyx/C.Nelson	1984	Grafisch und spielerisch verbesserte »Decathlon«-Kopie, eines der wichtigsten Spiele für den C 64.

KAMPF DEM PFUSCH!

Die Klagen über fehlerhafte Spiele nehmen immer mehr zu. PC Player untersucht regelmäßig die schlimmsten Bugs in aktuellen Programmen.

Immer mehr Spielekäufer fühlen sich von Fehlern und Nachlässigkeiten in aktueller Software verschaukelt. Die Zahl der »Patches« für neue Produkte steigt kontinuierlich; auf Mailboxen wie Compuserve, bei denen Spielehersteller direkt erreichbar sind, herrscht Hochbetrieb. Deswegen lesen Sie jeden Monat in PC Player, wo es bei den aktuellen Titeln hapert, was der Stand der Dinge bei Updates und Patches ist und wo Sie diese am einfachsten bekommen.

Gleichzeitig möchten wir Sie um Ihre Hilfe bitten: Wenn Sie meinen, einen Bug in einem Spiel gefunden zu haben, dann schreiben Sie uns. Die Adresse lautet **PC Player, DMV Verlag, »Bug-Report«, Gruber Str. 46a, 85586 Poing**. Bug-Meldungen können Sie uns auch an unsere E-Mail-Adresse **71333.2206@compuserve.com** schicken. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Patches oder Hilfen zuschicken können; alle Patches, die wir weitergeben dürfen, finden Sie auf dem CD-ROM von PC Player plus. Ansonsten sehen Sie bitte in der Rubrik »Hotlines« nach, wie Sie die Spielehersteller erreichen können.

Cyrix – doch nicht kompatibel?

Es häufen sich Meldungen von Spielern, bei denen bestimmte Programme nicht laufen, wenn ein Upgrade-Chip von Cyrix den 386er auf einen 486er hochpowern soll. Mit den Cyrix-Chips ist beispielsweise »NHL Hockey 95« von Electronic Arts nicht zu starten. Sowohl Cyrix wie auch die Programmierer suchen nach der Ursache für dieses Phänomen. Erster Hinweis: Spiele mit dem DOS4GW-Extender, Version 1.95, scheinen Probleme zu haben. Wenn Sie ein Spiel mit einer anderen Version des Extenders haben, können Sie versuchen, die Datei DOS4GW.EXE auszutauschen – eine Garantie, daß dies Abhilfe bringt, gibt es aber nicht.



...von PC Player plus finden Sie aktuelle Patches zum Beispiel für TIE-Fighter, Dark Sun: Wake of the Ravager, Pacific Air War, Master of Magic und andere Spiele.

Dark Sun II: Wake of the Ravager

Mit seinem zweiten Dark Sun-Titel hat SSI ziemlich ins Fettnäpfchen getreten. Die erste, in den USA ausgelieferte Version war jedenfalls gar nicht durchspielbar, so sehr hatten sich die Bugs ausgebreitet. Eine genaue Aufzählung an dieser Stelle würde tatsächlich viel zu weit führen: Mehrere Dutzend logische Fehler im Spielablauf sind bestätigt. Für zusätzlichen Ärger sorgte die etwas unglücklich formulierte Antwort eines SSI-Mitarbeiters auf Compuserve, die sinngemäß übersetzt etwa wie folgt lautete: »Der Patch kann doch noch gar nicht fertig sein, wir verkaufen diese erste Version doch erst seit einer Woche. Gebt uns etwas Zeit, die wichtigsten Fehler zu beseitigen. Wir planen jetzt schon zwei bis drei Patches, die nach und nach erst die wichtigen, dann die weniger wichtigen Bugs killen.« Entnervten USA-Kunden zahlt SSI inzwischen das Geld zurück; glücklicherweise wurde diese erste Version in Europa gar nicht erst offiziell ausgeliefert.



Dark Sun II: Die erste USA-Version war gar nicht durchspielbar, was zu Boykott-Aufrufen in CompuServe führte.

Gute Nachricht 1: Master of Magic

Letzte Ausgabe berichteten wir über Bugs in »Master of Magic«. Hersteller Microprose hat uns inzwischen mitgeteilt, daß die deutsche Version erst ausgeliefert wird, wenn alle bekannten Bugs beseitigt sind; deswegen kann sich deren Veröffentlichung noch ein paar Wochen verzögern. Trotzdem eine kundenfreundliche Entscheidung.

Gute Nachricht 2: Pacific Air War

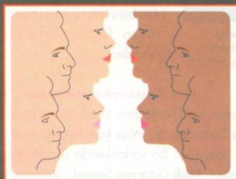
Eigentlich sollte die Modem-Zwei-Spieler-Option nur in die CD-ROM-Version von »Pacific Air War« eingebaut werden. Da aber sowieso ein Bugfix fällig war, enthält der aktuelle Patch die Modem-Dateien, so daß auch Disk-Besitzer umsonst in den Genuß dieser Funktion geraten. Den Patch gibt es beim Hersteller, auf Compuserve oder diesen Monat auf der CD von PC Player plus.

Gute Nachricht 3: TIE-Fighter

LucasArts hat endlich das MIDI-Timing-Problem in den Griff bekommen: Mit einem neuen Soundtreiber kann man TIE Fighter auf jedem Rechner mit General-MIDI-Karte ohne »hängende Noten« spielen. Auch diesen Patch gibt es beim Hersteller, auf Compuserve oder diesen Monat auf dem CD-ROM von PC Player plus. **(bs)**

DOS International bietet den günstigsten 1000-Leser-Preis innerhalb der Zielgruppe der technisch fortschrittlichen Leser bei Computermagazinen*

DOS INTERNATIONAL
Die große PC-Zeitschrift



***Quelle: AWA '94**

Schon für 12,27 Mark erreichen Sie 1000 Leser mit Ihrer Anzeigenschaltung



Soft- u. Hardwareversand

Frank u. Thomas Siegert

Mittelweg 1 24999 Wees

PC 3,5			PC CD-ROM		
1942 Pacific Air War	DA	89,95	1942 Pacific Air War	DA	99,95
Aces of the Deep	DV	79,95*	11th Hour	DA	119,95*
Across the Rhine	DV	95,95*	Aces of the Deep	DV	85,95*
Alien Legacy	DA	75,95	Across the Rhine	DV	95,95*
Armored Fist	DA	89,95	Alone in the Dark 2	DV	95,95
Battle Bugs	DV	69,95	**Alone in the Dark 3**		**i. V.**
Battle Isle 2	DV	85,95	Armored Fist	DA	85,95
BM 3 Hattrick	DV	85,95	Battle Isle 2	DV	79,95
Break Thru	DA	49,95	Battle Isle 2 Scen.	DV	54,95
Burning Steel 2	DV	89,95	Bioforge	DV	94,95*
Cannon Fodder 2		**i. V.**	Burning Steel 2	DV	79,95
Carribean Disater	DV	82,95*	Chessmaster 4000 T.	DA	69,95
Chartbreaker	DV	79,95*	**Creature Shock**		**i. V.**
Colonization	DV	94,95	Cyclemania	DA	72,95
Cool Spot	DA	49,95	**Dawn Patrol**	**DV**	**89,95***
Death or Glory	DV	89,95*	Der Clou	DV	79,95
Der Baulöwe (Win.)	DV	89,95*	Der Trainer	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95	Discworld	DV	89,95*
Der Clou -Profidisk.	DV	42,95*	Die Sage v. Nietoom	DV	49,95*
Der Trainer	DV	79,95	Die Höhlenwelt	DV	89,95*
Desert Strike	EV	69,95	DXXM 2	DV	89,95
Die Siedler	DV	74,95	Dreamweb	DV	82,95
DXXM 2	DV	94,95	Dragon Lore	DV	82,95*
Dreamweb	DV	82,95	DSA2 Sternenschw.	DV	85,95*
DSA2 Sternenschw.	DV	85,95*	Ecstatica	DV	89,95*
Erben der Erde	DV	82,95	Erben der Erde	DV	82,95*
FIFA int. Soccer	DV	69,95	FIFA int. Soccer	DV	69,95
Grandest Fleet	DA	69,95	Goblins 3	DV	99,95
Hattrick! (Ikarion)	DV	85,95*	Hattrick! (Ikarion)	DV	89,95*
Indy Car Rac. Ver 1.5	DA	54,95	Inferno	DA	94,95*
Indy Car Trak Pac	DA	34,95	Jungle Strike	EV	75,95*
Iron Cross	EV	82,95	Lands of Lore 1	DV	89,95
KA 50 Hokum	DA	74,95*	**Lands of Lore 2**		**i. V.**
Lands of Lore 1	DV	59,95	Little Big Adventure	DV	94,95*
Lion King	DA	69,95*	Mad News	DV	85,95*
Lode Runner	DA	74,95*	Magic Carpet	DV	94,95*
Lollypop	DA	69,95	**Mech Warrior 2**		**i. V.**
Lords of the Realm	DV	69,95	Myst (Win.)	DA	99,95
Mad News	DV	79,95	NHL Hockey '95	DA	82,95
Master of Magic	DV	94,95*	Oldtimer	DV	89,95
Master of Orion	DA	94,95	Outpost	DV	89,95
Micro Machines	DA	59,95	PGA Golf 486	DA	99,95
NHL Hockey	DA	79,95	**Phantasmagoria**		**i. V.**
Pizza Connection	DV	82,95	Police Quest 4	DV	82,95
Quarantine	DA	75,95	Rings of Med. Gold	DV	69,95
Quest for Glory 4	DV	69,95*	Star Crusader	DA	89,95
Rings of Med. Gold	DV	75,95	Subwar 2050	DV	95,95
Robinson's Requiem	DV	59,95	System Shock	DV	85,95
Space Simulator 1.0	EV	94,95	The Grandest Fleet	DA	75,95
Star Crusader	DA	79,95	The Hidden Below	DA	69,95
Subwar 2050	DA	89,95	The Horde	EV	79,95
Superhero L.o.Hob.	EV	75,95	Theme Park	DV	79,95
System Shock	DV	82,95	Tie Fighter	DA	79,95
The Horde	DA	69,95	U F O	DV	94,95
Tie Fighter	DA	79,95	Under A Kill. Moon	DV	109,95*
Transport Tycoon	DV	94,95	US Navy Fighters	DV	94,95*
U F O	DV	94,95	Wing Commander 3	DV	109,95*
Universe	DV	69,95	Wings of Glory	DV	87,95*
Wing Com. Armada	DA	69,95	Wolfpack	DV	69,95
World of Lemmings	DA	69,95*	World of Lemmings	DA	74,95*

DA=dt. Anl. DV=kompl. dt. EV=kompl. engl.

* =bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Preisänderungsvorbehalt !!

Computer-Zubehör z.B.:

Soundkarten	**: SOUNDBLASTER 16 Value**	**229,95 DM**
	SOUNDBLASTER 16 MCD	**309,95 DM**
Joysticks	**: GRAVIS Analog Pro**	**69,95 DM**
	CH Virtual Pilot	**159,95 DM**
CD-ROM-LW:	**MITSUMI FX0001 D**	**229,95 DM**

Weitere Soft- u. Hardware auf Anfrage!!!

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!

Versandkosten: **Inland** : Vorkasse + 6,50 DM
Nachnahme +10 DM zzgl. 3 DM NN-Gebühr
ab 250.- DM Versandkostenfrei
Ausland : *Nur* Vorkasse (Euroscheck!) + 20,-DM

Bestellannahme:

Mo. - Fr. 9.00 - 19.00 Uhr

Tel.: 04631 / 976 od. 4261

FAX : 04631 / 4261



- DER CD-ROM EXPERTE

Bestellannahme: TEL.:(0281) 468518 9.00-21.00 Uhr
FAX:(0281) 46788 (Mo. - Fr.)

A. Rodeike, Am Franzosenfriedhof 2, 46562 Voerde

Alle Spiele als dt. Version bzw. mit dt. Anleitung

CD-ROM

11th Hour *	**109,90**
7th Guest	98,90
Aegis: Guardian	85,90
Al Qadim	75,90
Anstoss World Cup	88,90
Armoured Fist	**97,90**
Battle Isle 2	76,90
Battle Isle 2 Scen.	53,90
Beneath a Steel Sky	74,90
Bioforge *	**99,90**
Burning Steel 2	79,90
Caribian Disaster *	89,90
Colonization	89,90
Comanche Comp.	94,90
Creature Shock *	94,90
Crime Patrol	89,90
Cyberwar *	104,90
Cyclemania	**79,90**
Daemons Gate	75,90
Dark Forces *	DEZ.
Dark Legions	69,90
Das schw. Auge 2	89,90
Day of the Tentacle	94,90
Die Höhlenw.-Saga *	89,90
Doom 2	**85,90**
Dragonslore	79,90
Eye ... Triologie	89,90
FIFA Int. Soccer	78,90
Flight Unlimited *	Ank.
Formula1 +D.L. Golf	64,90
Hand of Fate	99,90
Hell *	Ank.
Hell Cab	94,90
Hurra Deutschland	69,90
Inca 2	109,90
Inferno	**94,90**
Iron Helix	49,90
Kyrandia 3 *	94,90
Kings Quest 1 - 6	94,90
Lands of Lore	94,90
Little big Adventure*	99,90
Lost in Time 1 + 2	109,90
Mad Dog 2	87,90
Mad News *	**89,90**
Man Enough	89,90
Mega Race	64,90
Microcosm+Innoc.	99,90
Magic Carpet *	**95,90**
Myst	94,90
Nascar Racing *	**79,90**
NHL Hockey 95	84,90
Novastorm	**84,90**
Peter Gabriel Xplora*	Ank.
PGA Tour Golf 486	99,90
Pinball Dreams Del.	75,90
Police Quest 4	85,90
Privateer+Strike Com.	**85,90**
Raptor 1 - 3	54,90
Ravenloft	79,90
Rebel Assault	79,90
Return to Zork	89,90
Sam + Max	94,90
Shadow Caster	99,90
Simon the Sorcerer	89,90
Space Pirates *	89,90
SSN-21 Seawolf	85,90
Star Trek : Next Gen.*	DEZ.
Subwar 2050 + Data	94,90
System Shock *	**95,90**
Terminator Rampage	69,90
Theme Park	**79,90**
Tie Fighter *	89,90
Tornado + Data	84,90
Transport Tycoon	94,90
Ultima 8 + Speech	89,90
Under a k. Moon *	109,90
US-Navy Fighters *	99,90
Voyeur *	Ank.
Wing Com. Armada	79,90
Wing Commander 3*	**109,90**
Wings of Glory *	84,90

3.5"

Aladdin	**64,90**
Alien Legacy	89,90
Battle Bugs	**64,90**
Cannon Fodder 2	57,90
Hokum KA-50 *	74,90
Int. Tennis Open	59,90
Space Simulator	89.90
System Shock	84,90
The Lion King	**59,90**
X-Wing	84,90

Außerdem im Programm:

Multimedia CD`s
z.B. Bertelsmann Lexikas

Erotik CD`s

*** - bei Drucklegung noch nicht lieferbar.**

IST IHR SPIEL NICHT DABEI? KEIN PROBLEM !
ANRUF GENÜGT UND WIR LIEFERN ES !!!
- AUCH ALS GÜNSTIGERE, ENGLISCHE VERSION
- AUCH ALS 3.5" DISKETTENVERSION

Hardware

CD-Rom Mitsumi fx-001 D	**249,-**
Soundblaster 16bit	**219,-**
Soundblaster 16bit ASP	**319,-**
Thrustmaster F.C.S.	**165,-**

Und alles andere was Ihr PC noch braucht !

- KEINE VERSANDKOSTEN AB 250,- !!!
- UNTER DM 250,- : DM 9,50 PORTO U. VERPACKUNG
DM 3,- ZAHLSCHEINGEBÜHR
- ODER PER VORKASSE ZZGL. DM 6,50
- UNSER GESAMTPROGRAMM ERHALTEN SIE GEGEN DM 3,- IN BRIEFMARKEN !

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.



»Gitarren-Lernkurs«

SAITENRISS & FINGERKRAMPF

Lernprogramm und Gitarre in einem Bundle? Lohnt sich aber nur, wenn Sie Holz für ein Lagerfeuer brauchen...

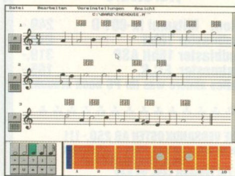
Wer schwelgt angesichts des grauen Herbstwetters nicht gerne in Erinnerungen an lauschige Abende im Freien mit idyllischer Lagerfeuerromantik und einem begnadeten Gitarristen, der von »Country Roads« bis »Fürstenfeld« alle Baggersee-Gassenhauer anstimmt? Die Mädchen umschwärmten den kühnen Saitenzupfer und erweckten in uns das Verlangen, ebenfalls ein Guitar Hero zu werden. Doch ein bißchen Schweiß wird schon vergossen auf dem Weg nach oben. Wenn wir früher schon einen PC gehabt hätten, ein Lernprogramm und eine Gitarre für wenig Geld – was wäre dann wohl aus uns geworden?



Unser Redakteur Florian »Slash« Stangl schwingt die Gitarre, welche im Lieferumfang enthalten ist. He, Plattenfirmen, schnell zugreifen!

Präludium

Heutzutage ist das anders. Pearl Agency will offenbar mit einem billigen Bundle aus Lernprogramm und Gitarre den bundesdeutschen Musiknachwuchs stärken und abseits von Retortenmusikern und Jodelmonstern für frischen Wind sorgen. Das auf den Einsteiger zurechtgeschnittene Package enthält neben einer Diskette mit dem Lernprogramme »Barreé 2.0« und einem mageren Handbuch auch eine Gitarre. Doch fast erscheint es vermessen, dieses Konglomerat aus Blech und Sperrholz als »Gitarre« zu bezeichnen. Wenn man daran denkt, welch göttliches Instrument Queen-Supremo Brian May aus einem Stück Kirschholz schnitzte...



Die Begleit-Software »Barreé 2.0« zeigt Noten und Griffe gleichzeitig an

Intermezzo

Die Ärmel hochgekrempelt, noch kurz die Ohren geputzt und dann wird erst mal das Instrument gestimmt. Von wegen! Das Teil wurde wohl von einem Hochbau-Studenten gedrechselt, der die Saiten mit Hochspannungsdrähten verwechselte und sie Zentimeter über dem schief geleimten Hals installierte. Zusammen mit den falsch gesetzten Bünden wird das Greifen von Barreé-Akkorden zum Kraftakt.

Fazit: Das Stimmen ist unmöglich, unsere Stimmung im Keller. Schlägt man trotzdem mutig in die Saiten, dringt markerschütterndes Geschepper an die verwöhnten Tester-Ohren: Klonk, Plomm, Schraddel! Hilfe, daran hätten nicht einmal die »Einstürzenden Neubauten« in ihren frühen Tagen Gefallen gefunden.

Concerto curioso

Hoffnungsvoll wendet man sich nach dem kläglichen Versagen der Hardware der Software zu. Was könnte man nicht alles für feine Sachen anstellen: So verlockende Dinge wie Klangbeispiele im besten Midi-Gitarren-Sound, Videosequenzen oder Multimedia-Playback, um mit bekannten Bands zu jammen, fallen uns ein. Doch Sie werden es schon ahnen: Nichts von alledem wurde verwirklicht. Der geneigte Musikus findet lediglich zwei Programmteile vor: Grifftabellen und einen Noteneditor. Beide sind für Einsteiger sinnvoll, da auf grafische Weise gezeigt wird, wo die Finger auf den Gitarrenhals gesetzt werden müssen. Damit man weiß, wie's klingen soll, klickt man mit der Maus auf ein Icon – schon nähert sich der Akkord mit wohlfeilen Schwingungen den Gehörgängen. Oder auch nicht: mit einer Soundblaster-Karte vergrault das Gedudel jeden Jung-Gitarristen, mit General-Midi geht's besser, doch statt Gitarren-Tönen gibt's ein Klavier zu hören. Nun ja, besser als gar nichts... (fs)

GITARREN-LERNKURS

HERSTELLER: Pearl Agency

PREIS: ca. 150 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 286er mit Soundblaster- oder Roland-MPU-Karte

PRAKTISCHER NUTZEN: Zünden Sie mit dem Handbuch die Gitarre an und wärmen daran die verkrampften Finger.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Schon »The Who« zerdepperten damals Gitarren – warum jetzt Sie?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Längeres Üben provoziert Scheidungen und verhaltensgestörte Haustiere.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Damit können Sie in keiner Fußgängerzone ein paar Extramark verdienen...

PC JUNIOR

Test: »Multimedia Sprachlernmethode Englisch«

Do you s-p-e-a-k ENGLISH?



▲ »Put the mouse on the car!«: Englisch lernen mit einfachen Bildern.

◄ Bingo ist eines der Spiele

Ein Sprachlernprogramm soll schon den Kids schnell und mit Spaß Englisch beibringen.

Es gibt wohl nichts langweiligeres als das sture Pauken von Vokabeln. Es geht aber auch anders: Spiele-Hersteller Infogrames bietet mit der »Multimedia Sprachlernmethode Englisch« von Syracuse Language Systems ein multimediales Sprachlernsystem an, das ohne Übersetzungen, Vokabeln oder ähnliches auskommt. Sie lernen dabei nur anhand von Bildern die Bedeutung fremdsprachlicher Wörter kennen und haben so gleich ein Gefühl für die andere Sprache. Neben der Version für Erwachsene gibt es auch ein speziell auf Kinder zugeschnittenes CD-ROM, das schnell und einfach Englisch lehren soll.

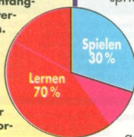
Ohne ein deutsches Wort zu benötigen, finden sich die Kinder mit ein wenig Hilfe der Eltern rasch im einfachen Menüaufbau zurecht. Die Schwierigkeitsgrade werden durch drei Zahlen symbolisiert. Mehrere Bilder zeigen, in welchem Themenbereich sich die Wörter bewegen, die das Kind lernen soll. Auf der einfachsten Stufe werden erst einmal mehrere Grafiken gezeigt, zu denen eine männliche oder weibliche Stimme den englischen Begriff spricht. So kann Ihr Nachwuchs nach kurzer Zeit die Dinge beim englischen Namen nennen und in der nächsthöheren Stufe versuchen, auf die gesprochene Aufforderung hin das richtige Bild anzuklicken. Das beschränkt sich nicht nur auf Objekte, sondern bringt auch Farben, Formen oder Tätigkeiten mit ein. Schließlich muß das Kind noch vollständige Sätze verstehen, um die Aufgaben zu lösen und die richtigen Bilder zuzuordnen.

Die einzelnen Spiele reichen vom simplen Bilder finden bis zum in England so beliebten Bingo. Dabei gewinnt Ihr Kind, wenn es fünf richtige Bilder in einer Reihe erkennt. Teilweise sind die Sätze relativ komplex, so daß zu Beginn sicher die Eltern das eine oder andere Spiel erklären müssen. Der Vorteil ist, daß die Kids gleich das richtige Sprachgefühl erhalten. Allerdings dürften erst Sechsjährige etwas mit dem Programm anfangen können, obwohl der Hersteller Kinder ab vier Jahren ansprechen will. Das Eintauchen in die fremde Sprache, ohne ein deutsches Wort, ist anfänglich gewöhnungsbedürftig und nicht jedermanns Sache.

Die Aufmachung ist etwas spartanisch geraten und könnte wesentlich spritziger sein - so riecht's eher nach muffiger Schulbuch-Atmosphäre. Die Bilder würden mit 256 Farben wesentlich besser aussehen, dafür sind sie aber recht eindeutig, um die Kinder nicht unnötig zu verwirren. Die Sprachausgabe ist qualitativ gut und die Sprecher sind offensichtlich Profis, wie man sie aus anderen Sprachlernprogrammen kennt. Ein paar nette Soundeffekte würden das Lernsystem etwas auflockern, doch sie fehlen ebenso wie Hintergrundmusik. Der Vorteil, daß Ihr Sprößling nicht abgelenkt wird, kann aber auch zu vorzeitigem Desinteresse führen, da das Programm nicht gerade durch übertriebene Spritzigkeit auffällt. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

Englisch pauken einmal anders: Ohne stur die englische Bedeutung von deutschen Wörtern auswendig zu lernen, merken sich Kinder anhand der Bilder, wie beispielsweise eine Birne auf Englisch heißt. Mit zunehmender Komplexität steigt auch der Anspruch, und anfänglich wird es kaum ohne elterliche Unterstützung gehen. Die einzelnen, recht simplen Spiele machen zwar Spaß, sind aber nicht sonderlich witzig, so daß auf Dauer der relativ trockene Lerncharakter des Programms in den Vordergrund rückt. Dennoch: Ist das Kind daran interessiert, Englisch zu lernen, wäre diese Lernmethode sicher nicht die schlechteste, auch wenn Ihr Sprößling keine Ahnung hat, wie ein Wort geschrieben wird.



multimedia sprachlernmethode

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

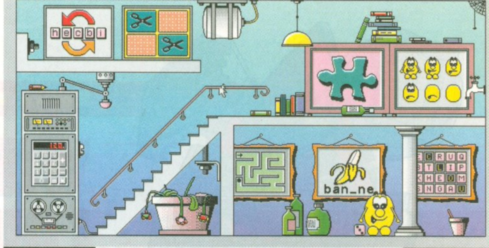
Programm-Typ:	**Lernspiel**
Hersteller:	**Infogrames**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 120 MByte**
Alter:	**6-12 Jahre**
Spaßfaktor:	**Ausreichend**
Anleitung:	**Deutsch, befriedigend**
Programmtext:	**Englisch, wenig**
Sprachausgabe:	**Englisch, gut**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG:



Software

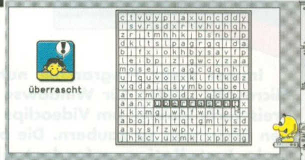
PC JUNIOR


Im Hauptmenü von »Blupi macht Spaß« wählen die Kinder acht unterschiedliche Aufgabenbereiche aus

Witziger WONNEPROPPEN

Test: »Spaß mit Blupi«

Ein knuddeliges Männchen, knifflige Aufgaben und eine Menge Spaß: So sieht ein gutes Lernprogramm aus.



Das Buchstabenrätsel kennt man auch aus Rätselheften

Was ist gelb, rund und macht viel Spaß? Nein, nicht die neue Standardverpackung der Post für Fußbälle, sondern Blupi, ein ulkiges Männchen und echter Wonneproppen, das durch eine gleichnamige Serie von interessanten Programmen für Kinder führt. Die Schweizer Firma Epsitec hat bislang »Blupi zu Hause«, »Blupi im Schloß«, »Blupi geht spazieren« und »Spaß mit Blupi« veröffentlicht. Letzteres stellen wir Ihnen stellvertretend für die anderen Produkte dieser empfehlenswerten Reihe ausführlich vor.

»Spaß mit Blupi« ist ein abwechslungsreiches Lernprogramm, das sich weniger am trockenen Schulstoff orientiert, sondern vorrangig spielerisch Matheaufgaben, Buchstabenrätsel und Gedächtnisübungen verbindet. Das Kind oder die Eltern suchen aus acht verschiedenen Aufgabengebieten eines aus, wählen je nach Alter einen von sechs Schwierigkeitsgraden und müssen beispielsweise mehrere Memoryvarianten lösen, Wörter im Buchstabensalat finden (bekannt aus Rätselheften) oder unter Zeitdruck Grundrechenaufgaben ausknobeln. Wird eine Aufgabe richtig gelöst, hüpft der putzig anzusehende Blupi vor Freude fast an die Decke und holt eilig ein Geschenk als kleine Belohnung herein. Will das Kind den Eltern stolz beweisen, was es geleistet hat, genügt ein Eintrag in die Highscore-Liste – ein Anreiz, der aus vielen Videospielen bestens bekannt ist. Gesteuert wird Blupi mit der Maus, indem man den gewünschten Aufgabenbereich anklickt und anschließend den Schwierigkeitsgrad auswählt. Das Programm kommt dabei ohne viel Text aus, sondern setzt voll auf große Icons, die sich selbst erklären. So wird der ansteigende Schwierigkeitsgrad durch Zahlen und stetig größer werdende Blupis dargestellt – simpel, aber effektiv.



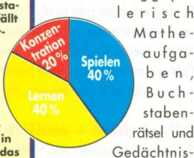
Bei dieser Memoryvariante müssen Bilder und Text gefunden werden

Grafisch wirken die Blupi-Programme auf den ersten Blick eher schlicht. Doch schnell offenbaren sich die Vorteile: Die Hintergrundbilder sind witzig, aber nicht überladen und das Kind konzentriert sich auf die wichtigen Dinge wie Symbole, Buchstaben und Zahlen und wird nicht von überflüssigem Schnickschnack abgelenkt. Etwas mehr Sorgfalt hätte aber der Sound vertragen. Musik sucht man vergeblich, und die Geräusche aus dem PC-Lautsprecher sind zwar keine Katastrophe, können gut gemachten Samples aber bei weitem nicht das Wasser reichen.

Fazit: Spaß mit Blupi besticht nicht nur durch die sehr niedliche und witzige Aufmachung. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

So macht lernen Spaß: Nicht die Aufgaben stehen für das Kind im Vordergrund, sondern das knuffige Männchen Blupi, daß auf einfachste Art und Weise die Aufmerksamkeit auf sich lenkt. So ganz nebenher werden Rechenaufgaben oder Buchstabenrätsel gelöst. Die Blupi-Serie fällt mit Programmen für Kinder unterschiedlichen Alters vor allem deswegen angenehm auf, weil sie nicht gekünstelt kindgerecht wirkt, sondern durch die liebenswerte Aufmachung einen besonderen Charme versprüht. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß in Familien mit mehreren Kindern das Programm dem jeweiligen Alter optimal angepaßt werden kann. Teilweise werden auch Erwachsene gefordert, so sind richtige Familien-Treffen vor dem PC möglich.



spass mit blupi

■ VGA
❏ Soundblaster
❏ General MIDI
■ DOS
❏ Super VGA
❏ Soundblaster Pro
❏ CD-Audio
❏ Windows

Empfohlen: 386er (min. 16 MHz), 1 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Epsitec/MD Consulting
Ca.-Preis:	DM 70,–
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	
Alter:	6-12 Jahre
Spaßfaktor:	Sehr gut
Anleitung:	Deutsch, Gut
Programmtext:	Deutsch, Gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Mangelhaft
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 80



Keine Panik: Video für Windows

WIE DIE BILDER LAUFEN LERNEN

Immer mehr Programme nutzen Microsofts »Video für Windows« als preiswerte Lösung, um Videoclips auf den Bildschirm zu zaubern. Die optimale Installation erfordert aber ordentliche Portionen Geduld und Spucke.



Das schöne Messevideo verkommt zur Diashow? Unsere Tips helfen bei der Beschleunigung.

Der moderne Multimedia-Computer soll Bilder, Töne, Texte und Video zu einer großen Einheit zu verbinden. Während der PC mit den ersten drei Dingen noch ganz gut zurecht kommt (vorausgesetzt, eine Soundkarte ist installiert), gibt es bei den bewegten Bildern noch einige Probleme. Microsoft wollte für Multimedia-PCs einen übergreifenden Video-Standard schaffen, der natürlich unter dem Lieblingskind Windows laufen mußte. »Video for Windows« soll auch auf kleinen 386ern noch bewegte Bilder in ordentlicher Qualität liefern. Dabei sprach man aber eher von Briefmarken-großen Mini-Fenstern und einem Ton, der oft schlechter klang als ein rauschiges Ferngespräch nach Australien. Nach und nach stieg die Rechnerleistung auch bei Heim-PCs, außerdem feilten die Entwickler immer weiter an Video für Windows, so daß heute ein flotter 486er zwar keinen VHS-Recorder ersetzt, aber immerhin in VGA-Qualität bildschirmfüllend arbeitet.

Problemkind dank Patchwork

Das dickste Problem von Video für Windows ist seine Herkunft: Microsoft ist zwar der Anbieter, hat selbst jedoch nur das grobe Gerüst von »VfW« (wie wir es abgekürzt nennen wollen) geliefert. Die eigentliche Technik steckt in den »Codecs«. Diese Wort steht für Codierer/Decodierer und bezeichnet Programme, die Videos packen und wieder entpacken.



Die Testplayer-Videos laufen auf einigen Grafikkarten in bestimmten Auflösungen nicht ruckelfrei. Bitte besorgen Sie sich aktuelle Treiber und auch den 256-Farb-Treiber von Microsoft, SVGA.DRV.

Wenn wir einen typischen Videoclip von »PC Player plus« nehmen, dann ist dieser in 320 x 240 Bildpunkten mit 24 Bit Farbtiefe aufgezeichnet und enthält pro Sekunde 15 einzelne Bilder, sogenannte Frames. Daraus errechnet sich, daß eine Sekunde Film (24/8) x 320 x 240 x 15, also 3.456.000 Bytes benötigt. Ein normales Single-Speed-CD-ROM kann aber nur rund 150.000 Bytes pro Sekunde liefern, das ist rund 25 mal weniger. Mit einem speziellen Packverfahren müssen also Wege gefunden werden, um das Video 25 mal kleiner zu machen.

Die ersten Video-Codecs stammten von MediaVision (Video 1) und Microsoft (RLE). Beide waren jedoch nur für sehr kleine Videos geeignet, zeigten starke quadratische »Artefakte« und kamen auch mit den Farbpaletten nicht so gut zurecht. Artefakte ist der Fachausdruck von Videotechnikern für alles, was dem menschlichen Auge verrät, daß ein Video gepackt wurde – es sind Bilddetails, die sofort als »künstlich« erkannt werden. Das Auge reagiert deswegen so empfindlich auf diese Fehler, weil in der »echten« Welt praktisch nie absolut gerade Linien und Quadrate auftauchen.

Bessere Packer verwenden Methoden, welche die Bilder ebenfalls verändern, aber so, daß das Auge eben nichts davon merkt. Ein Trick ist die Verringerung der Farbauflösung. Da wir viel besser Helligkeits- als Farbunterschiede sehen, werden die Farben in einem Videoclip grober gerastert und nur die Helligkeit mit voller Auflösung gespeichert. Mit diesen und anderen Tricks haben verschiedene Programmierer unterschiedliche Packverfahren entwickelt. Die beiden verbreitetsten sind »Indeo« von Intel und »Cinepak« von SuperMatch. Beide Verfahren gibt es als Codec für VfW. Die beiden anderen, industrieweit anerkannten Packer sind M-JPEG und MPEG; beide sind aber von einem normalen 486er nicht in Echtzeit zu entpacken und benötigen Spezialhardware. Deswegen gibt es keine entsprechenden Codecs für VfW.

Alte Fehler – endlich weg

So waren Versionen von VfW vor 1.1d zum Beispiel in manchen Situationen unerklärlich langsam. Das lag an einem Bug in der Farb-Umrechnung. Wenn Windows im 256-Farb-Modus arbeitet, hat ein Programm eine bestimmte Farbpalette. Will dieses Programm ein Video abspielen, muß das Video, welches mit 16 Millionen Farben gespeichert ist, auf 256 Farben begrenzt werden. Diese Farbumrechnung wurde bisher aus Versehen zweimal von unterschiedlichen Programmen gemacht – die doppelte Umrechnung kostet aber wertvolle Rechenzeit. Der Fehler ist jetzt beseitigt, allerdings konnte Microsoft irgendwie einen neuen Bug einmogeln: Wird ein



Videoclip gezoomt, verliert er auf manchen Grafikkarten seine Palette und wandelt sich zu einem undefinierbar grünen Etwas. Wer dieses Problem hat, kann zur Zeit nichts dagegen tun, außer das »zoomen« von Videos eben zu vermeiden.

Um den Cinepak-Codec zu beschleunigen, hat dieser keine vollständige Prüfung des Videos implementiert. Alle Daten, die ihm geliefert werden, werden fleißig entpackt. Enthalten diese Daten aber aus irgendeinem Grund Lesefehler, sieht man im besten Fall quadratische Felder im Video (die nach meistens einer Sekunde wieder verschwinden) oder erhält schlimmstenfalls einen Absturz.

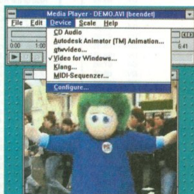
Leider kann dieses Problem auch auftreten, wenn der CD-ROM-Treiber eine Macke hat und die Bytes nicht schnell genug liefert. Das läßt sich wie folgt überprüfen: Der Videoclip, der Abstürze verursacht, wird auf Festplatte kopiert. Läßt er sich nicht kopieren, ist die CD defekt und muß umgetauscht werden. Läuft die Kopie einwandfrei, müssen Sie ihr CD-ROM-Laufwerk optimieren (siehe unten).

Rucki-Zucki oder Ruckel-Zuckel?

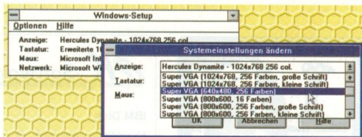
Das schlimmste Problem, gerade bei größeren Videoclips, bleibt allerdings die Geschwindigkeit. Der eine PC gibt einen Clip fließend wieder, während der andere daraus eine Standbild-Orgie macht. Ein dritter spielt den Clip zwar, doch der Ton knackst, wiederholt sich ständig und scheint nicht mit dem Bild synchron zu laufen.

Fangen wir mit dem einfachsten Problem an: Ein ganz leichtes Ruckeln, etwa im Abstand einer halben bis ganzen Sekunde, ist normal. Das liegt an der Struktur eines gepackten Videoclips. Um die Daten so dicht zu packen, wird nämlich ca. alle Sekunde ein Bild komplett gespeichert. Dies ist ein sogenannter »Keyframe«. Von den darauf folgenden Bildern werden nur die Unterschiede zu diesem Keyframe errechnet und gespeichert, weil dies wesentlich weniger Speicherplatz benötigt. Bei einem Keyframe in der Sekunde hat man also ein recht großes Bild und vierzehn relativ kleine. Das Laden und Entpacken des Keyframes dauert länger als der Rest; deswegen scheint hier das Video für eine Zehntelsekunde zu rucken. Die verlorene Zeit wird mit den weiteren Bildern, die viel schneller darzustellen sind, wieder aufgeholt.

Wenn der PC aber tatsächlich zu langsam für den Videoclip ist, passiert beispielsweise folgendes: Bild 4 kann nicht mehr rechtzeitig dargestellt werden. Der PC entschließt sich nun, um die Synchronisation zum Ton nicht zu verlieren, alle anderen Bilder fallen zu lassen, bis der nächste Keyframe kommt. Das ist dann beispielsweise Bild 15. Da das Entpacken eines komplexen Keyframes aber sehr lange dauert, kommt der PC wieder zu dem Schluß, daß er besser erstmal mit dem Ton weitermacht und wieder auf den nächsten Keyframe wartet... Das Spielchen wiederholt sich solange, bis endlich mal ein sehr kleiner Keyframe eintrifft, der innerhalb des Zeitlimits entpackt werden kann. In der Zwischenzeit sehen Sie mehrere Sekunden lang ein Standbild.



Starten Sie die Video-Dateien zum Test über den Media Player; hier kann man einiges konfigurieren.



Neue Grafikkartentreiber installieren Sie über das Windows-Programm SETUP

Zum Glück gibt es in VfW einen Mechanismus, um dieses zu verhindern. Dazu müssen Sie die Systemsteuerung aufrufen und dort das Symbol »Treiber« anklicken. Suchen Sie dann in der Liste den Eintrag »[MCI] Microsoft Video for Windows]« und klicken Sie zweimal auf diese Zeile. Sie sollten nun ein Fenster sehen, in dem »Skip video frames if behind« angekreuzt ist. Klicken Sie einmal hierauf, um das Kreuz wegzunehmen, und dann auf »Set as Default«. Ab sofort wird VfW garantiert jedes Bild aus dem Video zeigen; allerdings müssen Sie jetzt mit Sound-Aussetzern leben, denn wenn das Entpacken eines Bildes zu lange dauert, wird halt der Sound solange gestoppt, bis das Bild fertig ist.

Ohne Treiber geht es nicht

Die schlimmsten Temposünder sind und bleiben aber weiterhin die Grafik- und Soundkartentreiber. Dabei kommt es nicht nur auf das Alter, sondern auch auf die Qualität der Treiber an: Selbst der neueste Update kann schlimmstenfalls die Videoleistung Ihres Systems verschlechtern.

Bei den Grafiktreibern ist das Problem recht eindeutig: Da das Video irgendwie auf den Monitor muß, werden die einzelnen Bilder dem Grafiktreiber gegeben. Dieser sortiert sie in das Bildschirm-RAM ein. Je nach Qualität der Treiber geht das schnell oder langsam; wenn dieser Arbeitsschritt zu lange dauert, kommt es wieder zum gefürchteten Ruckeln. Die Geschwindigkeit der Grafikkarte spielt hier ebenfalls eine Rolle. Wer eine uralte ISA-Bus-Karte besitzt, darf keine Geschwindigkeits-Wunder erwarten. Eine Windows-Beschleuniger-Karte sollte es schon sein, denn diese haben praktisch immer einen Turbo drin, um die Einzelbilder sehr schnell aus dem RAM in die Grafikkarte zu übertragen. Mit Vesa Local Bus oder PCI geht es natürlich am flottesten.

Eine Auswirkung auf die Geschwindigkeit hat auch die aktuelle Auflösung von Windows. Manche Grafikkarten sind bei über 256 Farben oder mehr als 640 x 480 Punkten intern derart schräg organisiert, daß das Setzen aller Videobildpunkte extrem lange dauert. Wieder andere Grafikkarten haben das umgekehrte Problem: Dort ist der Zugriff bei 16 Millionen Farben paradoxerweise schneller als bei plumpen 256 Farben, weil die Hardware entsprechend optimiert wurde. Deswegen sollten Sie bei ruckelnden Videos mehrere Bildschirmauflösungen ausprobieren.

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD
11th Hour	-	139,95*	Fields of Glory	109,95	-	Phantasmagoria	-	109,95*
1942 Pacific Air War	109,95	99,95*	FIFA Soccer	79,95	79,95	Pinball Dreams Data	39,95	s. o.
A-Train	49,95	-	Flashback	79,95	-	Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Aces of the Deep	89,95	89,95*	Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*	Pinball Fantasies	69,95	-
Aces over Europe	89,95	-	Flight Unlimited	99,95*	i. V.	Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Across the Rhine 1944	-	99,95*	Formula 1 GP	39,95	39,95	Pizza Connection	89,95	-
Advanced Squad Leader	99,95*	-	Fritz 3 Schach	149,95	-	Populous 2	39,95	-
Aegis	-	99,95	Front Lines	89,95*	i. V.	Prisoner of Ice	89,95*	99,95*
Al-Qadim 1	89,95	79,95	Front Page Sports Baseball	89,95	-	Privateer	89,95	99,95
Aladdin	79,95*	-	Front Page Sports Football 95	89,95*	-	Privateer Data	39,95	s. o.
Alien Legacy	89,95	89,95*	Full Throttle	-	99,95*	Psycho Pinball	79,95*	79,95*
Alien Logic - Jorune 1	79,95*	89,95*	Gabriel Knight 1	99,95	99,95	Quarantine	89,95	89,95
Alone in the Dark 2	99,95	99,95*	Gex	-	89,95*	Quest for Glory 4	99,95	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95*	Ghengis Khan 2	99,95*	-	Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Ambermoon	i. V.	-	Gobliins 4 Woodruff	-	89,95*	Raptor	59,95	59,95
Anstoß	79,95	-	Grandest Fleet	79,95	89,95	Ravenloft 1	89,95	89,95
Anstoß World Cup	59,95	99,95	Gunship 2000	39,95	39,95	Rebel Assault	-	89,95
Arcade Pool	39,95	-	Hanse Deluxe	49,95	49,95*	Renegade SVGA	-	89,95*
Archon Ultra	89,95	89,95	Hardball 4 SVGA	89,95*	i. V.	Retribution	89,95*	89,95*
Armored Fist	89,95	89,95	Harpoon 2	89,95	89,95	Rings of Medusa Gold	89,95	89,95
Battle Bugs	79,95	89,95*	Harvester	-	99,95*	Rise of the Robots	i. V.	89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95	Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*	Romance of 3 Kingdoms 3	99,95*	-
Battle Isle 2 Data	-	59,95	Heimdall 2	89,95	99,95	Rüsselsheim	79,95	-
Battlecruiser 3000	89,95*	89,95*	Hell	-	89,95*	Sage von Nietoom 1	-	59,95*
Bazooka Sue	99,95*	-	Hellcab	-	99,95	Sam & Max	99,95	109,95
Beneath a Steel Sky	79,95	99,95	High Seas	89,95*	89,95*	Sensible Soccer International	39,95	39,95
Betrayal at Krondor	89,95	89,95	History Line	89,95	89,95	Shadow Caster	69,95	89,95
Bioforge	-	89,95*	Höhlenwelt	-	99,95*	Shanghai 3	i. V.	89,95*
Blackhawk	79,95*	-	Hurra Deutschland	79,95	79,95	Sherlock Holmes 1	99,95	109,95
Blood Bowl	89,95*	89,95*	Indycar Racing	79,95	-	Sim City 2000	109,95	99,95*
Bloodnet	89,95	89,95	Indycar Racing Datas	44,95	-	Sim City 2000 Datas	49,95	-
Break Thru	59,95	-	Inferno	i. V.	99,95	Sim Health	89,95	-
Brett Hull Hockey	79,95*	-	International Tennis Open	89,95*	89,95*	Sim Tower	99,95*	99,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*	Interplay 10 Years Anniversary	-	139,95	Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Burning Steel 2	99,95	99,95	Iron Assault	i. V.	89,95*	Slam City	-	89,95*
Burntime	89,95	89,95	Iron Helix	-	99,95	Slipstream	89,95*	-
Cadillacs and Dinosaurs	-	89,95*	Jagged Alliance	89,95*	i. V.	Space Pirates	-	99,95*
Cannonfodder 2	79,95*	-	Jazz Jackrabbit	69,95*	69,95*	Space Quest 6	i. V.	99,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*	Jungle Strike	79,95*	79,95*	Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Chaos Control	-	89,95*	K 240 (Utopia 2)	79,95*	-	SSN-21 Seawolf	89,95	99,95
Chaos Engine	69,95	-	Kingdom	-	99,95*	Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Chartbreaker	89,95*	i. V.	Kings Quest 7	-	99,95*	Star Crusader	89,95	89,95
Civilization	109,95	99,95	Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95	Star Reach	99,95*	-
Cobra Mission	99,95	-	Klick & Play	89,95*	-	Star Trek - 25th	-	99,95
Colonization	99,95	i. V.	Lands of Lore 1	89,95	99,95	Star Trek - Deep Space 9	-	99,95*
Comanche	99,95	99,95	Lands of Lore 2	-	i. V.	Star Trek - Judgement Rites	99,95	i. V.
Command & Conquer	-	i. V.	Larry Deluxe (1-6)	-	99,95*	Star Trek - Next Generation	-	99,95*

Demnächst auch Ladengeschäft

Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD
Cool Spot	69,95	-	Legend of Kyrandia 2	89,95	99,95	Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Creature Shock	-	99,95*	Legend of Kyrandia 3	i. V.	89,95*	Star Wars Screensaver	69,95*	-
Crime Patrol 1	-	99,95	Lemmings 3	79,95*	79,95*	Starlord	109,95	99,95
Critical Path	-	129,95	Links 386	99,95	i. V.	Stonekeep	-	99,95*
Cyberia	-	89,95*	Links Kurse	ab 49,95	-	Strike Commander	99,95	99,95
Cyberspace	89,95*	i. V.	Lion King	79,95*	-	Stronghold	89,95	89,95
Cyberwar	-	99,95*	Little Big Adventure	-	89,95*	Subwar 2050	109,95	99,95
Cyclemania	-	89,95	Lode Runner	79,95	i. V.	Subwar 2050 Data	49,95	s. o.
Cyclones	79,95*	89,95*	Lollypop	79,95*	79,95*	Super Karts	79,95*	i. V.
Dark Forces	i. V.	89,95*	Lords of Midnight	89,95*	-	Superhero L. of Hoboken	99,95	99,95*
Dark Legions	89,95	89,95	Lords of the Realms	79,95	-	Syndicate 1	89,95	99,95
Dark Sun 1	89,95	99,95	Lost Eden	89,95*	89,95*	Syndicate 1 Data	49,95	s. o.
Dark Sun 2	79,95	89,95	Lucasarts Classic Adventues	-	129,95	System Shock	89,95	89,95*
Dawn Patrol	89,95	89,95*	Lucasarts Classic Simulations	-	109,95	Terminator Rampage	89,95	-
Death or Glory	99,95*	-	Mad Dog McCree 2	-	99,95	The Citadel	89,95*	89,95*
Delta V	79,95	79,95*	Mad News	89,95	99,95*	The Hidden Below	-	79,95
Demolitian Man	79,95*	79,95*	Magic Carpet	-	89,95*	The Horde	79,95	99,95
Der Baulöwe	99,95*	-	Magic of Endoria	99,95	-	The Lost Dynasty	-	99,95*
Der Clou	89,95	89,95	Maniac Mansion 2	99,95	99,95	Theme Park	89,95	89,95
Descent	89,95*	89,95*	Master of Magic	99,95	i. V.	Tie Fighter	99,95	i. V.
Desert Strike	79,95	79,95	Master of Orion	99,95	-	Transport Tycoon	109,95	99,95
Die Siedler 1	89,95	-	Mechwarrior 2	89,95*	89,95*	UFO 1	109,95	99,95
Discworld	-	99,95*	Mega Race 1	-	69,95	Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	129,95
Dominus	89,95*	89,95*	Menzoberranzan	89,95*	89,95*	Ultima 8 inc. Speech Pack	79,95	89,95
Doom 2 - Hell on Earth	99,95	89,95	Metal Marines	89,95*	89,95*	Ultima Underworld Del. (1-2)	-	119,95
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95	Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95*	Under a Killing Moon	-	109,95
Dragon Knight 3	99,95*	-	Metaltech 2 Battledrome	89,95*	89,95*	US Navy Fighters	-	99,95*
Dragon Lore	-	89,95*	Micro Machines 1	59,95	-	V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-
Dreamweb	89,95	89,95	Might & Macic Deluxe (3-5)	-	109,95	Voyeur	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	89,95	89,95	Might & Magic 5	89,95	s. o.	Warcraft - Orcs & Humans	89,95*	89,95*
DSA 2 - Sprachdisk	39,95*	i. V.	Might & Magic Heroes	89,95*	-	Wargame Construction Set 2	89,95	-
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95*	Myst	-	99,95	Warlords 2	99,95	-
Dune 2	79,95	-	Mystic Towers	69,95	69,95	Warlords 2 Data	79,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	-	Nascar Racing	89,95*	i. V.	Werewolf	i. V.	i. V.
Ecstatica	-	99,95	NHL Hockey 95	-	89,95	Wing Commander 3	-	99,95*
Eishockey Manager	89,95	-	Nibelungen	89,95*	99,95*	Wing Commander Armada	79,95	89,95
Elder Scrolls 1	89,95	-	Noctropolis	-	109,95*	Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*	Novastorm	-	89,95	Wings of Glory	-	89,95*
Elite 3	89,95*	89,95*	Oldtimer	-	99,95	Winning Post	-	99,95*
Empire Deluxe 1	89,95	89,95	Outpost	89,95	99,95	Wizardry 7	99,95	s. o.
Epic Pinball	79,95	79,95	Overlord	89,95	-	Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Erben der Erde	99,95	99,95	Pacific Strike	89,95	i. V.	X-Wing	99,95	89,95*
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	109,95	Pacific Strike Speech Pack	44,95	-	X-Wing Datas	ab 49,95	s. o.
F-14	109,95	99,95	Panzer General	89,95*	99,95	Zephyr	89,95*	i. V.
F-14 Data	49,95*	s. o.	Pax Imperia	99,95*	-	Zeppelin	99,95	99,95*
Falcon Gold	-	109,95	PGA Tour Golf 486	-	99,95	Zonked	59,95*	-

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

PC --- PC-CD --- MAC --- MAC-CD --- AMIGA 500 --- AMIGA 1200 --- AMIGA CD 32 --- SATURN --- SEGA 32X --- MEGA DRIVE --- MEGA CD --- GAME BOY --- SUPER NES --- 3DO --- NEO GEO --- NEO GEO CD --- SONY PLAYSTATION --- LASERDISKS --- COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT --- MUSIK CD'S --- COMICS --- ANIME --- VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 9.11.94. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH i. Gr.

NEU in BERLIN

PC GAMES

	DISK	CD
BATTLE ISLE 2	-	85,00
BUNDESLIGA MANAGER HATRICK	79,00	-
COLONIZATION	85,00	-
DOOM 2	95,00	89,00
DARK FORCES	-	89,00
FIFA SOCCER	65,00	65,00
INDYCAR RACING	75,00	75,00
IRON CROSS	55,00	-
MASTER OF MAGIC D	89,00	89,00
MEGARACE	-	89,00
MICRO MACHINES	59,90	-
NHL HOCKEY '95	79,00	79,00
NASCAR RACING	79,00	79,00
PGA GOLF TOUR 486	-	79,00
PEGASUS 4.0 / 5.0 S.-WARE CD	-	49,90 /59,90
PINBALL DREAM DELUXE	-	79,00
SUBWAR 2050	85,00	95,00
SYSTEM SHOCK D	75,00	85,00
THE CHAOS ENGINE	49,90	-
TIE FIGHTER D	98,00	-
UFO ENEMY UNKNOWN	95,00	99,90
WING COMMANDER ARMADA	65,00	75,00

DISK	CD	
85,00	85,00	ACES OF THE DEEP D
85,00	85,00	ACROSS THE RHINE D
79,00	79,00	ARMORED FIST
69,00	-	BATTLE BUGS D
-	89,00	BIOFORGE D
79,00	79,00	CANNON FODDER 2
79,00	-	DEATH OR GLORY
75,00	85,00	DAS SCHW. AUGE 2 - STERNENSCHWEIF
79,00	-	DER BAULÖWE D
-	85,00	DIE HÖHLENWELT - SAGA
79,00	79,00	ELITE 3
89,00	89,00	INFERNO D
85,00	85,00	HATTRICK (IKARON) D
79,00	79,00	KA - 50 HOKUM
69,00	-	LODE RUNNER - THE LEGENDS RETURN
79,00	79,00	LION KING
-	85,00	MAGIC CARPET
85,00	85,00	US NAVY FIGHTER
39,00	-	OVERDRIVE
79,00	-	PINBALL ILLUSIONS
85,00	-	TRANSPORT TYCOON D
-	99,00	WING COMMANDER 3 HEART OF TIGER
-	-	
	-	

HARDWARE

MAINBOARD 486/66 MHZ VLB	DM 499,00
MIRO CRYSTAL GRAFIKK. 10 SD VLB 1 MB	DM 249,95
FP MAXTOR 540 MB 8MS 256 CACHE	DM 475,00
FESTPLATTE 420 MB 12MS 128 CACHE	DM 385,00
3 DO -STECKKARTE + 2 GAMES	DM 799,00
SOUNDBLASTER 16 ASP MULTI-CD	DM 299,90
MODEM 28800 BPS FTZ ZUGELASSEN	DM 498,00
STREAMER QIC 80 CONNOR	DM 269,00
STREAMER BÄNDER QIC 80 FORM.	DM 22,00
MITSUMI CD ROM TRIPPLESPEED	DM 389,00
SIMM 1 MB 60NS	DM 69,00
SIMM 4 MB 70NS	DM 249,00

Preisänderungen u. Irrtümer vorbehalten

UP 2 DATÆ

ROSKODEN PARTNER OHG
10928 BERLIN SACHSENDAMM 2
AM S-BHF. SCHÖNEBERG EIGENER PARKPLATZ
TEL: 030/788 01 189
FAX: 030/788 01 191

LADEN VERSAND LIEFERUNG

WIR HALTEN STÄNDIG ÜBER 1000 ARTIKEL FÜR SIE BEREIT



Beginnen Sie immer mit 640 x 480 Punkten und 256 Farben; danach sollten Sie Treiber mir 32.000 und 65.000 Farben ausprobieren. Nur bei den wenigsten Karten ist der Treiber mit 16 Millionen Farben der schnellste. Wenn Sie mit einer Farbtiefe gute Ergebnisse erreichen, muß das nicht für alle Auflösungen gelten. Läuft z.B. bei 640 x 480 in 32.000 Farben das Video ruckelfrei, kann es bei 800 x 600 schon nötig sein, auf einen 256-Farb-Treiber auszuweichen.

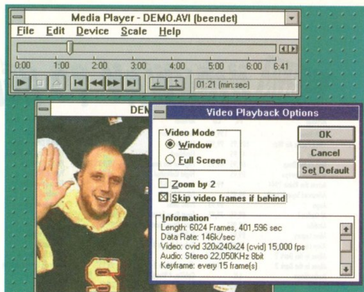
Sollten alle Treiber, die Ihrer Grafikkarte beiliegen, keine Verbesserung bringen, wäre der nächste Schritt, sich beim Hersteller neue Versionen zu besorgen. Parallel dazu können Sie den Microsoft-Standard-Treiber für 256 Farben installieren, der Windows seit 3.11 (eine Eins mehr hinter dem Komma) beiliegt und auch in manchen Mailboxen unter dem Namen »SVGA.DRV« zu haben ist. Die letzte Hoffnung ist der »Full Screen«-Modus. In diesem Modus schaltet VfW alle Treiber radikal aus und kümmert sich um eine VGA-Darstellung des Videoclips. Dieser wird dann bildschirmfüllend abgespielt, allerdings in der sehr groben 320 x 200 Auflösung mit 256 Farben. Wenn auch hier das Video einfach nicht fließen will, kann es an Ihrer Soundkarte liegen.

Der Ton macht auch das Bild

In die paradoxe Situation, daß eine Soundkarte ein Video langsamer machen kann, führt – wie Sie sicher schon ahnen – der Treiber der Soundkarte. Während DOS-Spiele einen Soundblaster direkt an der Hardware ansprechen, läuft bei Windows alles über besagte Treiber. Das hat Vorteile, da Sie so bei keinem Windows-Programm eine Soundkarte einstellen müssen, aber auch Nachteile, weil längst nicht alle Soundkarten-Treiber schnell programmiert sind. Bevor es VfW gab, hatten die Entwickler gar keinen Anreiz, die Soundkarte besonders schnell zu steuern. Diese Schludrigkeit haben manche Hersteller immer noch nicht abgelegt. VfW muß nämlich normalerweise mit jedem Bild auch den dazugehörigen Ton verarbeiten.

Ein komplettes Stück von meistens einer fünfzehntel Sekunde wird in einem Schwung an die Soundkarte gegeben. Wenn diese jedoch langsam reagiert und sich nicht sofort zurückmeldet, sondern der Treiber gemütlich seine Bytes sortiert, gerät das Video ins Stocken. Einzige Abhilfe: Ein neuer Windows-Treiber für die Soundkarte muß her. Ob die Soundkarte an ruckelnden Videos schuld ist, sehen Sie am einfachsten, wenn Sie in der Systemsteuerung von Windows **alle** Soundkartentreiber entfernen. Dann wird das Video stumm gespielt. Wenn es jetzt immer noch ruckt, war die Soundkarte unschuldig und Sie dürfen sie reumütig wieder installieren.

VfW 1.1 bietet außerdem die Möglichkeit, Stereosounds in ein Video einzubauen und diese Sounds sogar zu packen. Leider kostet umgekehrt das Entpacken sehr viel Zeit, weswegen nur sehr schnelle 486er in der Lage sind, solche Videos abzuspielen (bei den Videos von PC Player plus verzichten wir auf das Packen der Sounds).



Der „Full Screen"-Modus hilft in schwierigen Fällen weiter; flüssiger wird es auch, wenn „Skip Video Frames..." ausgeschaltet ist, dann gibt es aber Ton-Probleme. „Set Default" speichert die Einstellungen für alle Videoclips.

Nadelöhr CD-ROM

Als erstes Glied der Kette kann natürlich auch das CD-ROM selbst daran schuld sein, daß die Videos nicht in Fahrt kommen. Witzigerweise sorgt oft ein besonders schnelles Laufwerk für besonders lahme Videos. Da es bei CDs aufgrund der Mechanik sehr lange dauern kann, bestimmte Daten zu finden, wird normalerweise ein »Read Ahead«-Buffer installiert. Das ROM liest also mehr Daten am Stück als eigentlich angefordert, in der stillen Hoffung, daß der PC kurze Zeit später genau diese Daten haben will. Im Hintergrund wird inzwischen noch weiter nach vorne gelesen, das CD-ROM ist den Anforderungen des PCs immer einen Schritt voraus. Wehe aber, der Abstand wird zu groß. Was bei normalen Disk-Zugriffen für angenehme Beschleunigung sorgt, ist für Videos tödlich. Vereinfacht gesagt fordert der PC eine Sekunde Videoclip an, das Laufwerk liest sicherheitshalber gleich fünf Sekunden; dann muß der PC schlimmstenfalls vier zusätzliche Sekunden warten, bis er die eigentlich schon längst gelesene erste Sekunde Film erhält. Bei Ihnen sollten Alarmglocken klingeln, wenn der CD-ROM-Treiber einen Privat-Cache im RAM des PC anlegen will (wie beispielsweise bei Mitsumi) – der wird gerne als bremsender Read-Ahead-Buffer genutzt.

Legen Sie die Buffer-Werte im Treiber Ihres CD-ROMs so fest, das nur kleine Pakete vorab gelesen werden (siehe auch »Keine Panik« in PC Player 11/94). Beim Programm »SMARTDRV« kann es sich in Einzelfällen sogar lohnen, mit dem Zusatz »/E:2048« die Größe der »Cache-Elemente« zu reduzieren. Leider gibt es für solche Fälle kein Patentrezept, das immer funktioniert. Wenn Sie aber keinen anderen Grund für ruckelnde Videos finden können, sollten Sie die Ärmel hochkrempeln und Ihre CD-ROM-Installation optimieren. **(bs)**

VIDEO-CHECKLISTE

Hier im Schnelldurchgang die Fehlerquellen, die Sie prüfen sollten:

- **Ist die jüngste Video-for-Windows-Version installiert?**
- **Läuft das Video im Vollbild-Modus ruckelfrei? Dann liegt es wahrscheinlich am Treiber der Grafikkarte.**
- **Läuft das Video ohne Sound einwandfrei? Hier haben wahrscheinlich die Soundkartentreiber die Schuld.**
- **Läuft das Video von Festplatte? Dann ist vielleicht der CD-ROM-Treiber falsch eingestellt.**
- **Läuft das Video in 256 oder 65.000 Farben besser?**
- **Läuft das Video bei 640 x 480 besser als in höheren Auflösungen?**

So geht's: Spielen übers Netzwerk

GRUPPENSPIELE

Wer die besten Multiplayer-Spiele voll ausfahren will, braucht ein richtiges Netzwerk. Fallende Preise, immer einfachere Installation und steigender Software-Pegel machen Novell & Co. jetzt auch für den Heimgebrauch tauglich.

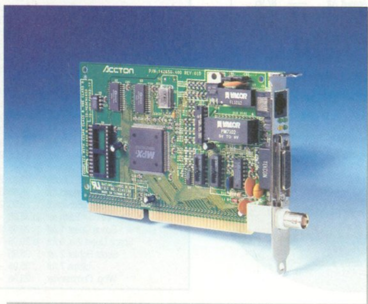


Auge im Auge mit dem menschlichen Gegner: Immer mehr Spiele wie »Magic Carpet« bieten einen Netzwerkmodus

Noch vor ein paar Jahren wäre schon die lässig dahingeworfene Erwähnung eines »Computer-Netzwerkes« Garant für ehrfürchtiges Staunen und uneingeschränkte Bewunderung gewesen. Wilde Vorstellungen von undurchsichtig verflochtenen, armdicken Kabelbäumen und astronomischen Preisforderungen beherrschten das Bild. Daß dem heute nicht mehr so ist, sieht man nicht zuletzt daran, daß immer mehr Spiele serienmäßig mit einer sogenannten »Multispieler-Netzwerk-Option« ausgestattet sind, wie etwa »Magic Carpet«. Durch den gigantischen Preisverfall sind Netzwerke für jeden Normalanwender erschwinglich geworden und wer eine Soundkarte einbauen kann, wird über Netzwerkkarten-Einstellungen nur amüsiert lächeln. Multiplayer-Spiele sind erst auf einem Netzwerk richtig schön: etwa zehnmal schneller als eine Nullmodem-Verbindung und mit der Möglichkeit, mehr als zwei Personen teilnehmen zu lassen.

Das kleine Strippen-1x1

Seit es Computer gibt, dachte man darüber nach, wie man sie miteinander »sprechen« lassen kann. Die Zeiten, als die EDV-Fachleute stöhnend bis zu 300 Lochkarten am Tag stanzen und verteilen mußten, sind zum Glück vorbei, doch die Anforderungen sind immer noch die gleichen. Hat man mehr als einen Rechner, ist es praktisch Daten, Drucker und Modems miteinander zu teilen.



Eine Netzwerkkarte, die für »Thin Ethernet« geeignet ist, erkennen Sie am BNC-Anschluß

Im Prinzip sind zwei PCs, die über ein Nullmodem-Kabel verbunden sind, schon ein kleines Netzwerk, denn sie können Daten austauschen. Der Nachteil: Die Datenübertragung ist relativ langsam und mehr als zwei Rechner zu verbinden verursacht großen Mehraufwand. Deswegen haben Fachleute eigene Hard- und Software entwickelt, mit der Computer gekoppelt werden. Das einfachste Netzwerk nach einem dieser Standards besteht aus zwei Netzwerkkarten und einem Netzwerkkabel, wobei die Gesamtkosten unter 200 Mark liegen. Damit ist man im Prinzip schon Netzwerk-Spiele-fähig, da es die Software-Treiber meist umsonst gibt. Die Datenübertragung ist etwa um den Faktor 10 schneller als bei einer Nullmodem-Verbindung (und rund hundertmal schneller als eine Modem-Telefon-Verbindung). Der wichtigste Vorteil ist aber, daß mehrere dutzend PCs problemlos an ein Kabel gesteckt werden können, ohne daß Sie an Hard- und Software was ändern müßten.

Natürlich ist das eine reine Minimal-Lösung, mit der zwar einige Spiele funktionieren, die aber von einem echten Netz noch weit entfernt ist. Um Daten und E-Mails auszutauschen oder Drucker zu teilen, braucht man zusätzliche Programme wie etwa »Personal Netware« von Novell oder »Windows für Workgroups« von Microsoft. Mit dieser oder ähnlicher Software wird dem PC vorgegaukelt, der fremde Drucker befände sich direkt an seiner Schnittstelle oder woanders gespeicherte Programme auf seiner eigenen Festplatte. Das ist praktisch, denn ohne Änderung an den Anwendungsprogrammen kann man nun auf andere PCs und deren angeschlossene Geräte zugreifen, inklusive CD-ROM- oder Disketten-Laufwerke.

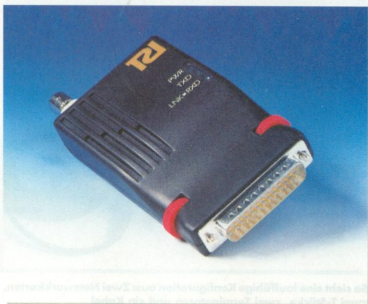
Dieses Mini-Netzwerk hat einen kleinen Nachteil. Greift man auf den anderen Rechner zu, so muß dieser ein klein wenig Rechenleistung für die Netzwerkübertragung abgeben. Diese »Peer-to-Peer-Netzwerke« eignen sich daher meist nur für kleinere Anwendungen. Firmen setzen daher ein sogenanntes »Server-basiertes Netzwerk« ein. Das heißt nichts anderes, als daß ein eigener Computer abgestellt wird, um den Netzwerk-Betrieb zu verwalten. Diesen PC nennt man »File-Server«, was in etwa »Dateien-Diener« bedeutet. Dadurch wird der Datenzugriff enorm beschleunigt, denn der Server benimmt sich im Prinzip wie ein Hochleistungs-Festplatten-Cachecontroller mit eingebautem Druckerspooler. Solche Rechner können hunderte von angeschlossenen PCs bedienen, da sie nichts anderes machen, als Daten hin- und herzuschieben. Für den Benutzer verhält sich ein solches Netzwerk absolut »transparent«, denn wenn er auf das Netzwerk zugreifen will, wählt er zum Beispiel anstatt Laufwerk »C:« einfach Laufwerk »F:«, was der Festplatte im Server entspricht. Er kann von dort Programme starten und Dateien laden, als ob die Festplatte bei ihm selbst eingebaut wäre.

Ein solches Server-Netzwerk dürfte aber auch für den ambitioniertesten PC-Spieler eher uninteressant sein. Es spricht zwar nichts dagegen, daß ein alter, ausgedienter 386er als Server fungiert, jedoch ist die nötige Software recht teuer und kompliziert zu installieren. Die am meisten eingesetzten Programme stammen von Novell, wie »Novell Netware 3.12« oder »Netware 4«, wobei die Preise im vierstelligen Bereich anfangen. Andere Produkte sind »Banyan Vines« oder Microsofts »LAN-Manager«. Für Spiele bringt diese Art von Netzwerken keinen Zusatznutzen, jedoch spricht nichts dagegen, Spiele auf einem vorhandenen Netz ablaufen zu lassen. Aber Achtung: »Doom II« kann das Netzwerk Ihrer Firma derart belasten, daß die arbeitenden Kollegen auf einmal nur ganz langsam an den Server herankommen.

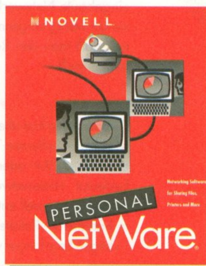
Die Praxis: Hardware

Die Netzwerk-Hardware besteht im Prinzip aus der Netzwerkkarte und dem Kabel. Da es verschiedene Standards gibt, können zusätzliche Geräte notwendig sein. Wir interessieren uns hier aber für den sogenannten »Thin Ethernet«-Standard, den einfachsten und günstigsten. »Token Ring« oder »Arcnet« würden genauso funktionieren, sind aber teurer und komplizierter zu handhaben, denn sie benötigen zusätzliche »Hubs« oder »Router« für die Verbindung. Alle diese Standards schreiben vor, wie die Verkabelung auszusehen hat und wie die Übertragung auf dem Kabel vonstatten gehen muß. Das praktische am Ethernet: Wir haben nur ein einziges Kabel, an dem alle Rechner hängen. Diese Art der Verbindung nennt man auch »Bus-Topologie«, wobei das Kabel insgesamt maximal 200 Meter lang sein darf. Die Komponenten sind alle handelsüblich und in jedem besseren Fachgeschäft für wenig Geld zu erwerben. Die Verbindung vom Kabel zum PC übernimmt die Netzwerkkarte. Dies ist eine einfache Steckkarte, die man wie eine Soundkarte konfigurieren muß. Das Allerweltsmodell, nämlich eine »NE 2000-kompatible« Netzwerkkarte, verlangt die Einstellung von Interrupt und Portadresse, entweder über Jumper oder ein kleines Einstell-Programm. Als Standardeinstellung hat sich hier IRQ 5 und Port 320 bewährt, was bei den meisten PCs funktionieren dürfte (die Soundkarte dann aber auf IRQ 7 einstellen). 16-Bit-Karten erlauben oft auch IRQ15, der im PC praktisch nie benutzt wird. An das sogenannte »T-Stück«, das den meisten Netzwerkkarten beiliegt, wird dann das Kabel angeschlossen. Der Rechner ist damit sozusagen in das Kabel »eingeschleift« worden. Das mag zwar abenteuerlich klingen, bedeutet aber nichts anderes, als daß der PC so mit dem Kabel verbunden ist, quasi daran »lauscht« und vorbeizischende Bits und Bytes lesen kann. Die Kabelenden, von denen es logischerweise zwei gibt, werden mit »Terminatoren« abgeschlossen. Diese enthalten einfache 50-Ohm-Widerstände. Wer dabei an Arnold Schwarzenegger denkt, hat nicht ganz Unrecht: Die Terminatoren sind nämlich dazu da, um Signale, die ans Kabelende gelangen, »abzuschießen« oder zu »schlucken«. Gäbe es sie nicht, würden die Signale endlos zwischen den »offenen« Enden hin- und herreflektiert werden und das Kabel wäre total blockiert.

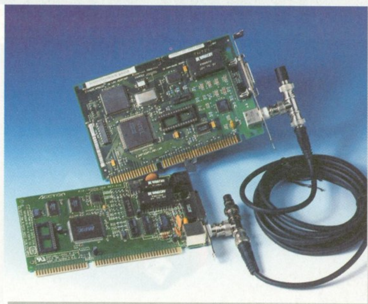
Unsere Einkaufsliste sieht insgesamt so aus: Für ein einfaches Zweier-Netzwerk braucht man zwei Netzwerkkarten, zwei T-Stücke, zwei Terminatoren (Abschlußwiderstände) und ein Netzwerkkabel (Fachbezeichnung: RG 58). Die Ter-



Mit einem Parallel-Port-Netzwerkadapter ist netzwerken leicht: An den Druckerport anstecken und los geht's



Mit Personal Netware können Sie leicht und preisgünstig in die Profi-Netzwerker-Riege aufsteigen

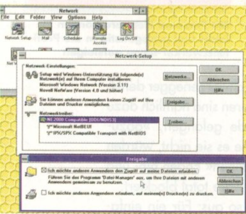


So sieht eine lauffähige Konfiguration aus: Zwei Netzwerkkarten, zwei T-Stücke, zwei Terminatoren und ein Kabel

minatoren schließt man in diesem Fall direkt an die T-Stücke an. Den Karten ist normalerweise eine genaue Anleitung mit Zeichnungen beigepackt. Die preisgünstigsten Karten dürften zur Zeit sogenannte NE 2000-kompatible sein. Diese sind auch am weitesten verbreitet, so daß man wohl keine Treiberprobleme befürchten muß. Die Gesamtkosten für die oben genannte Konfiguration liegen weit unter 200 Mark. Einen Tick teurer sind zur Zeit die sogenannten »Parallelport-Adapter«. Diese werden einfach an einen freien Druckerport gesteckt und funktionieren dann genauso wie eingebaute Netzwerkkarten. Sie haben den Nachteil, daß sie ein wenig langsamer als Einbaukarten sind und den Vorteil, daß man den Rechner nicht umbauen und nichts einstellen muß.

Ohne Software kein Netzwerk

Genauso wie fast alles andere im PC braucht auch die Netzwerkkarte Software-Treiber. Die meisten Spiele verlangen entweder »IPX«- oder »NetBIOS«-kompatible Treiber. »IPX« bedeutet »Internetwork Packet eXchange Protocol« und wurde von Novell entwickelt. Dieses Protokoll teilt die Daten in handliche »Pakete« auf und sorgt dafür, daß sie an den richtigen Empfänger verschickt werden. Sozusagen über diesem Protokoll liegt der »NetBIOS«-Emulator. »NetBIOS« bedeutet »Network Basic Input/Output System« und wurde hauptsächlich von IBM unterstützt. Spiele wie »Syndicate« oder »Magic Carpet« benötigen diesen Treiber. Sie senden Funktionsaufrufe an NetBIOS, die diese wiederum an IPX weiterleitet. IPX setzt die Daten in Befehle für die Netzwerkkarte um, welche sie wiederum in elektrische Signale umsetzt und auf das Kabel schickt. In der Praxis sieht das so aus: Man läßt einfach die Installationsroutine von den Treiberdisketten ablaufen und gibt die Netzwerkkarteneinstellungen ein, wie etwa IRQ 5 und Port 320. Dieses kopiert zum Beispiel LSL.COM, NE2000.COM und IPXODI.EXE auf die Festplatte. Diese starten Sie dann einfach in dieser Reihenfolge von der DOS-Ebene aus. Benötigt man NetBIOS, lädt man einfach NETBIOS.COM dazu, ansonsten läßt man es weg. Die Konfiguration der Netzwerkkarte (Interrupt, Ports) steht in einer Datei namens NET.CFG, die automatisch vom Installationsprogramm der Treiber erzeugt wird. Die Treiber liegen vielen Karten bei oder sind bei Händlern und Mailboxen gegen eine geringe Schutzgebühr erhältlich.



Windows für Workgroups liegt vielen PCs kostenlos bei und bietet Netzwerkfunktionen an, die einfach aktiviert werden können

Haben Sie die Treiber auf allen beteiligten Rechnern geladen, kann der Spielespaß losgehen. Die Geschwindigkeit hängt vom langsamsten angeschlossenen Rechner ab, da Spiele meistens die Bildrate im gesamten Netz synchronisieren; bei sieben Pentiums und einem 386er bestimmt der 386er das Tempo aller PCs.

Sind Sie soweit gekommen, steht auch dem weiteren Ausbau Ihres Netzes nichts mehr im Wege. Besorgen Sie sich ein Produkt wie »Personal Netware«, welches aus dieser Mini-Spiele-Installation ein vollwertiges Netzwerk macht. Vielleicht besitzen Sie aber auch schon »Windows for Workgroups 3.11«, welches bei vielen neuen PCs kostenlos mitgeliefert wird. NetBIOS-Spiele funktionieren damit, wenn Sie das Kommando »NET START NETBIOS« eintippen. **(mk)**

FACHBEGRIFFE RUND UMS NETZWERK

CLIENT-SERVER-NETZWERK: Auch »Server-basiertes Netz« genannt. Ein Hauptrechner, der Server, »bedient« viele »Kunden«, die Clients, die von ihm Daten abrufen.

ETHERNET: Physikalischer Standard. Bestimmt Kabelart, Anschlüsse, Hardware. Typische Eckdaten für »Thin Ethernet«: BNC-Anschluß, RG 58 (50 Ohm)-Kabel, maximal 200 m.

IPX: »Internetwork eXchange Protocol«: Treiber, der die Daten in Pakete aufteilt und verschickt.

MULTIPLAYER-SPIEL: Spiel, in dem mehrere Spieler auf gekoppelten Rechnern sich in derselben Spielumgebung aufhalten und dort miteinander oder gegeneinander agieren können.

NE2000: Das Arbeitspferd unter den Netzwerkkarten. 16-Bit, mittelmäßig schnell, aber zuverlässig. Mittlerweile in zahlreichen Nachbau-Versionen erhältlich, deswegen preisgünstig.

NETBIOS: »Network Basic I/O-System«. Hauptsächlich von IBM benutztes »Session«-Protokoll. Liegt normalerweise als NetBIOS-Emulator über dem IPX-Protokoll.

NETZWERK: Eigentlich »Netz«, falsche Übersetzung von »Network«, aber mittlerweile so eingedeutscht. Bezeichnet einen Rechnerverbund.

NETZWERK-SHELL: Zum Beispiel NETX.EXE oder VLM.EXE. Wird nur benötigt, wenn man Verbindung zu einem Novell-Server aufnehmen und auf seine Festplatten zugreifen will.

PEER-TO-PEER-NETZWERK: Netz, in dem alle Rechner gleichberechtigt sind und jeder Rechner gleichzeitig »Server« sein kann.

T-STÜCK: T-förmiger Adapter, mit dem man das Kabel an die Netzwerkkarte anschließt.

TERMINATOR: 50-Ohm-Abschlußwiderstand. Ist an beiden Kabelenden notwendig und wird normalerweise direkt an die T-Stücke angesteckt.

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

FESTPLATTEN 3.25"		
Conner CFS420A	420 MB EIDE	349.-
Maxtor 7540A	540 MB EIDE	399.-
Western Digital AC2420	420 MB EIDE	388.-
Western Digital AC2540	540 MB EIDE	455.-
Western Digital AC2700	730 MB EIDE	569.-
ASUS MAINBOARDS		
P54SP4	Pentium PCI / ISA max. P100	779.-
P5SP4	Pentium PCI / ISA max. P66	619.-
4SV2GX4	486 VLB max. DX4-100	238.-
4SV2G	486 VLB max. DX2-66	219.-
INTEL PROZESSOREN		
DX2/66		388.-
Pentium 60		749.-
Pentium 66		959.-
Pentium 90		1099.-
GRAFIKKARTEN		
TSENG ET 4000 W32p VLB		189.-
TSENG ET 4000 W32p PCI		199.-
ELSA WINNER 1000 pro VLB		295.-
ELSA WINNER 1000 pro PCI		329.-
Diamond Stealth PRO VLB 2MB		385.-
TERRATEC SOUND SYSTEMS		
Mastro 16	2 MB Wavetable	295.-
Mastro 32	4 MB Wavetable	599.-
WaveSystem 16	2 MB Wavetable	179.-
WaveSystem 32	4 MB Wavetable	439.-
PS/2 SIMMs		
4 MB		295.-
8 MB		539.-
16 MB		899.-
WINGMEN EXTREME JOYSTICK		87.-
MITSUMI CD-ROM FX300 Triple Speed		329.-

Bestellen Sie solange Vorrat reicht!

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten.

	Aachen:	Darmstadt:
Tel.	0241 61220	06151 78 25 57
Fax	0241 61227	06151 78 27 90

Pino's Spieleparadies

Softwareversand

Al Qadim	DA	DM 69.95 PC
Battle Bugs	DA	DM 69.95 PC
Bundesliga Manager Hattr.	DV	DM 79,95 PC
Colonization	DV	DM 89,95 PC
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79,95 PC
Doom 2	DA	DM 84,95 PC
FIFA Soccer	DV	DM 69,95 PC
Hurra Deutschland	DV	DM 69.95 PC
MAD News	DV	DM 79.95 PC
Ravenloft	DV	DM 79.95 PC
System Shock	DV	DM 79,95 PC
Subwar 2050	DV	DM 89.95 PC
Theme Park	DV	DM 79.95 PC
Tie Fighter	DV	DM 89.95 PC

PC - Spiele für CD - ROM

Al Qadim	DA	DM 69.95 CD
Civilization/RR Tycoon	DV	DM 69.95 CD
Doom 2	DA	DM 79.95 CD
FIFA Soccer	DV	DM 69.95 CD
Formula 1 Grand Prix	DA	DM 35.95 CD
Hurra Deutschland	DV	DM 69.95 CD
Myst	DA	DM 87.95 CD
NHL Hockey 95	DA	DM 85.95 CD
Outpost	DV	DM 79.95 CD
PGA Tour Golf 486	DA	DM 82.95 CD
Privateer/Strike Com.	DA	DM 85.95 CD
Sam & Max	DV	DM 89.95 CD
Simon the Socerer	DV	DM 85,95 CD
Sim City 2000 + Mission	DV	DM 85.95 CD
Under the killing moon	DU	DM 99.95 CD
Wing Armada	DV	DM 79.95 CD
Wing Commander 1 + 2 ++	DA	DM 72.95 CD

Kästner
Von-Hodenberg-Straße 4
28865 Lilienthal, Tel.: 04298 / 5766
Vorkasse: + DM 6.50 (EC-Scheck); Nachnahme zuzügl. DM 9.90und DM 3.00 für Zahlkarte.
Ab DM 200.-- versandkostenfrei !!

Weitere Spiele auf Anfrage !!

GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo – Fr 9^{30} – 18^{30}
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3,5" Disks IBM/Komp.			**CD-Rom**		
1942 Pacific War	dA	99,95	Al Qudim	e	79,95
Anstoss World Cup	dt	65,95	Betrayel at Krondor	dt	79,95
Armoured Fist	dA	79,95	Burning Steel	dt	99,95
Big Sea	dt	75,95	Central Intelligence	dA	89,95
Daemonsgate	dA	59,95	Corridor 7	dt	59,95
Der Clou	dt	89,95	Dark Sun-Shatt. Land	dt	95,95
Die Siedler	dt	85,95	Ecstatica	dA	95,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95	Elite II	dt	75,95
F14 Fleet Defender	dA	105,95	Falcon Gold		79,95
Garfield Screensaver	dt	85,95	Fantasy Empires	dt	79,95
Hurra Deutschland	dt	79,95	Gabriel Knights	dt	95,95
Lords of Realm	dt	69,95	Hurra Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95	Larry 6	e	79,95
Pacific Strike	dA	95,95	Nomad	dA	65,95
Pinball Fantasies	dt	69,95	Novastorm	dA	89,95
Pizza Connection	dt	89,95	Reunion	e	95,95
Privateer	dA	99,95	Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Reunion	e	79,95	Space Hulk	dt	95,95
Robinson Requiem	dt	69,95	Spaceship Warlock	e	95,95
Sam & Max	dt	99,95	SSN21 Seawolf	dt	95,95
Sim City 2000	e	85,95	Strike Commander	dA	99,95
Space Simulator	e	99,94	Theme Park	dt	95,95
Tie Fighter	dA	95,95	World Cup 94	dA	75,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafrath
Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/9 82 75

Versandkosten: Inland + 8,-, Nachnahme zuzügl. 3,– DM
Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung – Portofrei (nur Inland)
Irrtümer vorbehalten

Tel. 0 89/546 0 300 Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

1942 - Pacific Air War	DA	89.00
Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Armored Fist	DV	89.00
Armour Geddon	DA	89.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Bandits	DA	45.00
Battle Bugs	DV	69.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Baulöwe	DV	79.00
Bloodnet	DA	85.00
Body Count	DA	59.00
Break Thru	DA	49.00
BM 3/Hattrick	DV	79.00
Burning Steel 2	DV	95.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Civilisation (win)	EV	89.00
Colonization	**DV**	**88.00**
Das schw. Auge 2 Speech	DV	49.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Delta V	EV	69.00
Desert Strike	EV	69.00
Dogfight	DA	39.00
Doom 2	**DV**	**99.00**
Elite 2	DA	39.00
Erben der Erde	DV	79.00
Erben des Throns	DV	75.00
F-14 Fleet Defender	DA	89.00
FST D Lux	DA	85.00
Fields of Glory	DV	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Gabriel Knight	DV	69.00
Grand Prix	DA	39.00
Grandest Fleet	DA	66.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	69.00
Hattrick!	DV	79.00
Heimdall 1 & 2	DV	69.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indianapolis 500	DV	45.00
Indy Car Track Pack	DA	29.00
Indy Car Racing	DV	55.00
Internat. Tennis Open	DA	55.00
Ishar 3	DA	69.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kingmaker	DV	65.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	DV	85.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NFL 95 (win)	DA	59.00
Nascar Racing	DA	75.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pirates Gold	DV	39.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Powerslide	DV	85.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Quarantine	**DA**	**79.00**
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79.00
Railway Challenge	DV	65.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000 Data	DV	39.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Life	**EV**	**39.00**
Simon the Sorcerer	DV	89.00
Space Invader	DV	25.00
Space Simulator 1.0	EV	89.00
Star Crus.Speech & Data	DV	45.00
Star Crusader incl .Speech&Data	**DV**	**109.00**
Star Crusader	DV	79.00
Starlord	DA	89.00
Strike Commander	DA	89.00
Subwar 2050	DA	88.00
Subwar 2050 Mission Disk	DV	49.00
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Tacops (win)	DA	99.00
Pinball (Win)	DV	62.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Unnatural Selection	DV	69.00
WWF 1 Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yserbius	EV	66.00
Zeppelin-Gigant o.t. Sky	DV	79.00
Zorro	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick schwarz		69.00
Thrustmaster Flight		159.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**109.00**
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Beneath Steel Sky	DA	79.00
Bioforge	**DV**	**89.00**
Bloodnet	DA	85.00
Body Count	DA	79.00
Burning Steel 2	DV	85.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Colonization	DV	89.00
Colonization & Civilisation	DV	109.00
Comanche & Mission 1+2	DV	99.00
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	89.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Desert Strike	EV	69.00
Doom 1 Utilities	EV	39.00
Doom 2	**DV**	**89.00**
Dragon's Lair 1	DV	79.00
Dragon's Lair 2	DV	85.00
Dream Web	DV	79.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
F-15 Strikel Eagle 3	DA	39.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	79.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	99.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	DV	99.00
Hidden Below	DA	69.00
Inca 2	DV	109.00
Inferno	DV	109.00
Internat. Tennis Open	DA	89.00
Journeyman Project	DV	39.00
Jungle Strike	EV	79.00
Kyrandia 3	**DV**	**99.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	89.00
Mad News	DV	89.00
Magic Carpet	**DV**	**89.00**
Myst	DA	89.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Noctropolis	**DV**	**89.00**
Outpost	DV	79.00
Outpost	DA	79.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Patrizier	DV	45.00
Pirates Gold	DV	39.00
Planer incl. Datadisk	DV	79.00
Powerslide	DA	85.00
Privateer & Strike Com.	DA	85.00
Quarantine	DA	79.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sam & Max	DV	89.00
Simon the Sorcerer	DV	85.00
Space Ace	DV	85.00
Spaceship Warlock	EV	79.00
Star Crusader	DV	85.00
Star Crusader incl. Data	**DV**	**109.00**
Star Crusader Data Disk	DV	35.00
Star Trek:Next Generat.	DV	89.00
Subwar 2050 & Mis. Disk	DV	89.00
System Shock Enh.	DV	85.00
T.F.X.	DA	89.00
Tacops (win)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
US Navy Fighters	DA	89.00
Ultima 8 & Speech Pack	DV	99.00
Ultimare Football	EV	89.00
Under a Killing Moon	**DV**	**109.00**
Virtuoso	DV	85.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wing Commander 3	**DA**	**99.00**
Wing Commander 3	**DV**	**109.00**
Wing Commander 1&2 Del.	DA	79.00
Wing Commander 3 Sp.Edi.	EV	139.00
Wings of Glory Enh.	**DV**	**85.00**
Zeppelin ext. Version	DV	87.00
Zarro	DA	79.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00
Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	149.00
Brutal Sports Football	uk	159.00
Checkered Flag	us	129.00
Club Drive	us	109.00
Crescent Galaxy	uk	109.00
Dino Dudes	uk	109.00
Hardball 3	us	109.00
Raiden	uk	109.00
Tempest 2000	dt	119.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*

*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

JAHRESINHALT '94

Schlag' nach bei PC Player: Diese Übersicht macht das Durchstöbern des Jahrgangs 1994 komfortabler und übersichtlicher.

SPIELE-TESTS

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
1942: Pacific Air War	6/94	38	81
1990	9/94	66	31
Aces of the Deep	12/94	80	78
Aces over Europe	1/94	74	84
Addiction	12/94	104	05
Aegis CD	7/94	94	60
Air Force Commander	4/94	52	60
Airlines	4/94	46	31
Al-Qadim: The Genie's Curse	7/94	62	74
Alien Breed	1/94	68	58
Alien Legacy	10/94	62	76
Alone in the Dark 2	3/94	54	77
Alone in the Dark 2 CD	12/94	104	77
Anstoss WM-Edition CD	7/94	98	86
Arcade Pool	11/94	76	63
Archon Ultra	3/94	62	70
Archon Ultra CD	7/94	96	70
Armaeth	3/94	57	34
Aufschwung Ost	1/94	46	78
B-Wing	1/94	86	77
Backroad Racers	1/94	62	52
Battle Bugs	10/94	50	83
Battle Isle 2	6/94	67	84
Battle Isle 2 CD	4/94	60	84
Battle Isle 2 - Scenery CD	9/94	86	85
Battles of the South Pacific	7/94	67	53
Beholder-Trilogie CD	2/94	98	77
Beneath a Steel Sky	4/94	30	78
Betrayal at Krondor CD	8/94	84	83
Big Sea	4/94	44	38
Blackhawk	12/94	122	71
Bloodnet	2/94	56	43
Breakline	5/94	80	27
Breakthru	9/94	58	58
Bubble Dizzy	2/94	42	33
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	104	75
Burning Steel 2 CD	6/94	68	69
Burntime CD	4/94	73	73
Buzz Aldrin's Race into Space	10/94	82	76
Campaign 2	3/94	82	28
Cannon Fodder	4/94	48	75
Castles 2 CD	6/94	78	72
Central Intelligence CD	11/94	80	38
Chaos Continuum CD	5/94	96	29
Chaos Engine	11/94	98	72
Christoph Kolumbus	3/94	60	74
Civilization	2/94	90	91
Civilization für Windows	2/94	91	91
Clockwizer	10/94	54	40
Colonization	11/94	56	88
Comanche over the Edge	2/94	66	86
Comanche: White Lightning CD	4/94	70	86
Companions of Xanth	1/94	38	63
Companions of Xanth CD	7/94	92	63
Conspiracy CD	4/94	72	59
Cool Spot	8/94	68	76
Corridor 7	6/94	50	51
Cosmic Spacehead	3/94	50	44
Crazy Football	2/94	82	24
Critical Path CD (deutsch)	5/94	97	63
Critical Path CD (englisch)	3/94	86	65
Cyber Race	2/94	84	27
D-Day	8/94	60	59
D/Generation	5/94	82	62
Daemonsgate	3/94	84	48
Daemonsgate CD	3/94	85	48
Dark Legions CD	9/94	80	73
Dark Seed CD	6/94	74	37
Dark Sun: Shattered Lands CD	2/94	98	76
Dark Sun: Wake of the Ravager	12/94	98	72
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge	5/94	86	48
Day of the Tentacle CD	5/94	97	93
Delta V	11/94	84	46
Der Clou	8/94	64	43
Der Clou CD	9/94	72	43
Der Planer	3/94	46	63
Der Planer CD	6/94	85	64
Der Trainer	9/94	50	61
Desert Strike	12/94	88	69
Devil Land	12/94	94	28
Die Siedler	6/94	46	83
Diggers	7/94	72	68
Dimo's Quest	7/94	70	67
Disciples of Steel	6/94	54	41
Doofus	6/94	66	47
Doom	2/94	36	85
Doom 2: Hell on Earth	11/94	82	83
Dracula Unleashed CD	1/94	100	44
Dragon's Lair CD	6/94	79	45
Dragonsphere	3/94	52	67
Dragonsphere CD	5/94	96	67
Dreamweb	11/94	90	66
Dungeon Hack	2/94	60	49
Elder Scrolls: Arena	4/94	42	82
Empire Soccer	8/94	54	61
Entombed	12/94	102	67
Epic Pinball CD	10/94	78	67
Evasive Action	6/94	44	41
Eye of the Strom CD	6/94	86	23
F 1	6/94	56	74
Falcon Gold CD	10/94	87	79
Fantasy Empires	1/94	40	69
Fatman	4/94	59	24
FIFA Soccer	7/94	42	85
FIFA Soccer CD	11/94	92	85
Fire & Ice	2/94	85	51
Fleet Defender	5/94	62	81
Flight Sim Toolit	2/94	62	70
Frontier - Elite 2 CD	6/94	84	49
Fury of the Furries	3/94	73	43
Gabriel Knight	2/94	48	54
Gabriel Knight CD	3/94	88	58
Gadget	12/94	96	48
Geekwad Games	1/94	80	51
Genesia	5/94	74	38
Gettysburg CD	8/94	82	57
Gobliins 2 CD	1/94	101	76
Goblins 3	1/94	36	67
Grandest Fleet	8/94	56	74
Hand of Fate - Kyrandia 2	1/94	66	79
Hanse: Die Expedition	9/94	46	57
Harpoon 2	9/94	64	60
Heimdall 2	10/94	68	65
Hell Cab CD	1/94	96	32
Hidden Below CD	10/94	96	58
Hired Guns	5/94	60	46
Hurra, Deutschland	10/94	66	59
In Extremis	5/94	48	44
Inca 2 CD	2/94	92	56
Incredible Toons	2/94	76	78
Indy Car Circuits	9/94	57	87
Indy Car Racing	1/94	56	87
Inferno	12/94	84	79
Inherit the Earth	8/94	62	64
Inherit the Earth CD	10/94	95	64
Innocent until caught	2/94	50	43
Inspektor Zebok	9/94	82	42
International Tennis Open CD	10/94	92	38
Iron Helix	1/94	98	77
Ishar 3	10/94	84	57
Jack Nicklaus Signature Edition CD	7/94	97	63
Jazz Jackrabbit	11/94	96	70
Jim Power	3/94	77	62
Kick Off 3	9/94	52	48
Kingdoms of Germany	11/94	70	45
Kingmaker	1/94	42	60
Krusty's Fun House	2/94	79	43
Kyrandia 3: Malcom's Revenge CD	12/94	106	80
Labyrinth of Time	1/94	94	52



Lamborghini American Challenge	5/94	66	39
Lands of Lore CD	5/94	86	81
Last Action Hero	9/94	56	18
Leisure Suit Larry 6	1/94	64	64
Leisure Suit Larry 6 CD	8/94	80	64
Lemmings	3/94	92	92
Lemmings CD	4/94	69	92
Lemmings 2 CD	7/94	96	81
Litil Divil	2/94	80	53
Little Big Adventure CD	12/94	116	82
Lode Runner: The Legend Returns	10/94	74	79
Lollypop	11/94	94	61
Lords of the Realm	11/94	78	73
Lost Files of Sherlock Holmes CD	7/94	93	81
Lost in Time	2/94	99	62
Lothar Matthäus	6/94	58	38
Mad Dog 2 - The Lost Gold	9/94	84	60
Mad News	4/94	38	77
Magic Boy	1/94	78	50
Magic Carpet CD	12/94	68	92
Magic Death CD	3/94	89	62
Magic of Andoria	6/94	64	64
Magnaflux Runner	7/94	80	29
Man Enough CD	2/94	94	34
Manchester United Premier League Champions	10/94	72	63
Mario's Time Machine	2/94	58	66
Master of Magic	11/94	62	84
Mega Race CD	5/94	98	49
Merchant Prince	4/94	34	56
Metal & Lace – The Battle of Robo Babes	1/94	44	46
Micro Machines	4/94	58	71
Microcosm CD	4/94	74	54
Microsoft Golf 2.0	11/94	100	88
Microsoft Space Simulator	11/94	72	57
Mortal Kombat	3/94	74	68
Moscow Nights	4/94	56	27
Myst CD	5/94	88	73
NASCAR Racing	12/94	74	88
NCAA 2: Road to the Final Four	12/94	120	64
Neurodancer CD	10/94	94	23
NFL '94	5/94	83	46
NFL Coaches Club Football	1/94	82	62
NHL Hockey '95 CD	9/94	42	90
Nomad	4/94	54	73
Oscar	2/94	86	39
Outpost CD	9/94	76	55
Overlord	8/94	74	53
Oxyd Magnum	1/94	79	74
Pacific Strike	6/94	40	76
PGA Tour Golf 486 CD	10/94	88	85
Pinball Dreams 2	7/94	59	69
Pinball Dreams Deluxe CD	10/94	80	73
Pinball Fantasies	3/94	70	72
Pizza Connection	8/94	44	65
Planet Football	10/94	70	49
Police Quest 4: Open Season	2/94	52	48
Populous	4/94	78	80
Power Poker	9/94	62	47
Premier Challenge	7/94	74	31
Premier Manager 2	3/94	78	65
Privateer CD	8/94	84	90
Pro League Football	6/94	55	36
Psychotron	12/94	92	36
Quantum Gate CD	3/94	87	15
Quarantine	12/94	90	68
Quarter Pole	7/94	46	37
Quest for Glory 4: Shadows of Darkness	2/94	54	67
Railway Challenge	1/94	54	54
Rally	1/94	60	64
Raptor	6/94	60	71
Rasenmähermann CD	4/94	68	31
Ravenloft	5/94	52	62
Ravenloft CD	6/94	81	62
Rebel Assault CD	1/94	90	91
Red Crystal	7/94	60	21
Red Hell	9/94	44	28
Regent Deluxe	9/94	47	26
Return to Ringworld CD	9/94	74	39
Reunion	3/94	58	64
Reunion CD	7/94	88	64
Righteous Fire	4/94	77	90
Rings of Medusa Gold	7/94	68	74
Robbo	3/94	72	30
Robinson's Requiem	7/94	76	68
Rüsselsheim (Detroit)	7/94	56	48
Russian 6-Pak	4/94	51	51
Ryder Cup Golf	2/94	83	61
59S.U.B.	5/94	78	37
Sabre Team	7/94	58	40
Sam & Max CD	7/94	93	89
Sam & Max Hit the Road	1/94	30	89
Schatz im Silbersee	1/94	53	41
Sea Wolf	5/94	68	65
Sensible Soccer CD	11/94	102	78
Shadow Caster CD	6/94	84	79
Shanghai 2: Dragon's Eye	8/94	66	74
Sim City 2000	3/94	40	90
Sink or Swim	3/94	48	58
Soccer Kid	9/94	54	69
Software Manager	3/94	44	60
Space Hulk CD	7/94	89	76
Spaceship Warlock CD	6/94	76	40
Spectre VR	3/94	68	55
Star Crusader CD	11/94	88	77
Star Trek 25th Anniversary CD	7/94	92	70
Star Trek: Judgment Rites	2/94	44	73
Star Wars Chess	1/94	84	22
Starlord	5/94	76	49
Steg the Slug	5/94	81	30
Sternenschweif: Das Schwarze Auge 2	8/94	46	75
Strike Commander CD	3/94	90	88
Strike Squad	3/94	83	46
Striker	1/94	63	71
Substrade	9/94	48	62
Subwar 2050	2/94	64	75
Subwar 2050 CD	10/94	86	75
Superhero League of Hoboken	9/94	68	70
SWOTL	7/94	100	79
Syndicate Plus CD	7/94	90	89
System Shock	10/94	56	89
T.F.X.	2/94	72	71
Terminator 2: The Arcade Game	3/94	76	23
Terminator: Rampage	2/94	40	49
Tesserae	1/94	34	62
Tetris	1/94	102	90
The Big One	7/94	78	46
The Horde CD	5/94	92	71
The Journeyman Project	2/94	96	59
Theatre of Death	8/94	58	36
Theme Park	7/94	48	88
Theme Park CD	9/94	72	88
TIE-Fighter	9/94	34	85
Transport Tycoon	12/94	62	82
Troddlers	1/94	85	60
Tubular Worlds	6/94	62	58
UFO Enemy Unknown	5/94	56	74
UFO Enemy Unknown CD	7/94	88	74
Ultima 5	9/94	88	80
Ultima 7 CD	6/94	80	85
Ultima 8: Pagan	5/94	38	89
Ultima 8: Pagan CD	6/94	80	89
Ultimate Domain CD	12/94	112	61
Unnatural Selection	9/94	60	49
Unnecessary Rughness	3/94	80	63
Walls of Rome	2/94	78	42
Warlife	7/94	66	35
Wasteland	5/94	100	74
Weebee Worlds	7/94	75	51
Who Shot Johnny Rock? CD	5/94	84	59
Wing Commander Armada	9/94	38	78
Winter & Summer Challenge	6/94	88	76
Winter Olympics	2/94	74	61
Winter Olympics CD	3/94	88	61
Wizard	5/94	46	54
Wolfpack CD	4/94	76	67
World Cup USA '94	8/94	50	65
World Cup USA '94 CD	11/94	102	65
World War II	10/94	60	32
Wrath of the Gods	6/94	82	67
Zeppelin	2/94	88	67
Zool 2	10/94	98	69
Zork I	8/94	86	78

SPIELE IM VERGLEICH

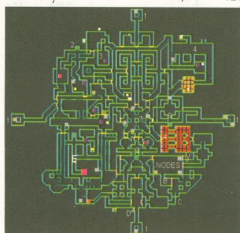
Thema	Ausgabe	Seite
Flugsimulationen	7/94	102
Fußball-Simulationen	7/94	36
Links-Kurs-Disketten	12/94	50
Nullmodem-Spiele	12/94	126
Rennsimulationen	10/94	38
Schachprogramme	6/94	92
Strategiespiele	8/94	88
Werbespiele	8/94	30

TIPS & TRICKS

Spiel	Ausgabe	Seite
Aces over Europe	7/94	124
Aces over Europe	8/94	126
Al-Qadim	8/94	114
Alone in the Dark 2	4/94	100
Alone in the Dark 2	5/94	130
Alone in the Dark 2	7/94	128
Anstoss	4/94	98
Anstoss	8/94	130
Battle Bugs	11/94	132
Battle Isle 2	7/94	128
Battle Isle 2 Scenery CD	11/94	130
Beneath a Steel Sky	6/94	112
Betrayal at Krondor	11/94	130
BiFi	12/94	164

JAHRESINHALT '94

Bundesliga Manager Pro 2.0	4/94	108
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	168
Burntime	4/94	108
Cannon Fodder	8/94	130
Christoph Kolumbus	7/94	128
Colonization	11/94	138
Comanche	11/94	130
Companions of Xanth	1/94	129
Critical Path	5/94	124
Der Clou	10/94	127
Der Planer	8/94	129
Die Siedler	8/94	130
Die Siedler	7/94	120
Dimo's Quest	9/94	111
Doom	3/94	116
Doom	4/94	110
Doom 2	11/94	140
Dracula Unleashed	2/94	128
Dragonsphere	5/94	126
Dreamweb	12/94	166
Dungeon Hack	4/94	108
Elder Scrolls: Arena	6/94	130
Epic Pinball/Silverball	4/94	108
Erben der Erde	12/94	168
FIFA Soccer	10/94	127
Fleet Defender	6/94	110
Frontier – Elite 2	2/94	124
Frontier – Elite 2	9/94	111
Gabriel Knight	2/94	116
Goblins 3	3/94	110
Hand of Fate (Kyrandia 2)	2/94	112
Hanse: Die Expedition	10/94	131
Heimdall 2	10/94	124
Hoboken, Superhero League of	10/94	132
Holiday Lemmings 1993	5/94	130
In Extremis	9/94	111
Inca 2	4/94	96
Inherit the Earth	9/94	116
Innocent until caught	7/94	122
Jazz Jackrabbit	12/94	168
Jurassic Park	2/94	124
Jurassic Park	3/94	113
Labyrinth of Time	4/94	104
Larry 6	2/94	121
Litil Divil	8/94	130
Lost in Time	1/94	126
Mad News	11/94	140
Master of Orion	7/94	128
Master of Orion	8/94	112
Myst	6/94	115
NHL Hockey	1/94	124



Nomad	6/94	118
Nomad	7/94	128
One Step Beyond	1/94	128
Outpost	9/94	114
Outpost	12/94	168
Oxyd Magnum	4/94	108
Pinball Fantasies	5/94	130
Pirates! Gold	4/94	108
Pizza Connection	9/94	111
Police Quest 4	3/94	108
Prince of Persia 2	4/94	108
Privateer	2/94	124
Privateer	8/94	130
Privateer: Righteous Fire	5/94	125
Quest for Glory 4	5/94	118
Railroad Tycoon Deluxe	8/94	118
Raptor	11/94	130
Ravenloft	6/94	124
Rebel Assault	2/94	124
Rebel Assault	3/94	113
Reunion	9/94	120
Rüsselsheim	9/94	111
Sam + Max	2/94	108
Schatz am Silbersee	3/94	106
Sea Wolf	8/94	122
Shadow Caster	1/94	120
Silver Ball	2/94	124
Silver Seed	4/94	108
Sim City 2000	5/94	122
Sim City 2000	8/94	130
SimFarm	5/94	130
Sink or Swim	5/94	130
Star Trek 2: Judgement Rites	3/94	102
Stronghold	5/94	130
Subwar 2050	10/94	127
System Shock	12/94	152
Terminator Rampage	3/94	113
TFX	4/94	114
The Horde	12/94	158
Theme Park	8/94	110
Theme Park	9/94	111
Theme Park	11/94	130
Tie Fighter	9/94	108
Tie Fighter	10/94	127
Tom Long	12/94	162
Transarctica	4/94	108
Troddlers	4/94	128
UFO	6/94	108
UFO	9/94	118
Ultima 7: Serpent Isle	1/94	128
Ultima 8: Pagan	6/94	120
War in the Gulf	2/94	124
Wing Commander Academy	2/94	124
Wrath of the Gods	10/94	128
X-Wing	12/94	168
Yo! Joe	4/94	108
Zeppelin	6/94	108
Zool	2/94	124
Zool 2	11/94	130

PREVIEWS

Spiel	Ausgabe	Seite
Anstoss WM-Edition CD	6/94	28
Battle Isle 2	2/94	12
Bundesliga Manager Hattrick	6/94	22
Colonization	9/94	14
Creature Shock	3/94	24
Critical Path	1/94	10
Die Siedler	2/94	12
Hurra Deutschland	8/94	8
Master of Magic	10/94	12
Microsoft Space Simulator	10/94	16
NASCAR Racing	10/94	44
Outpost	4/94	8
ran-Trainer	12/94	26
Sim Rainforrest	12/94	8
The Hidden Below	7/94	8
Transport Tycoon	10/94	10
World Cup USA '94	5/94	6



HARDWARE

Thema	Ausgabe	Seite
Action Replay - Mogelmodul	6/94	30
CD-ROM: Doublespeed-Laufwerke	5/94	26
Cyberman: 3D-Maus	2/94	32
Der optimale Spiele-PC	4/94	88
F-16 Flight Joystick	12/94	42
Festplatten: Auswahl u. Installation	3/94	30
Flugsimulations-Joysticks im Test	11/94	36
GamePlayer TV: Spielen am Fernseher	7/94	114
Joysticktest: Formula T1	5/94	25
Modem- und Netzwerk-Grundlagen	11/94	114
PC Golf: Golfschläger für Links Pro	9/94	28
PC-Komplettsysteme unter 5000 Mark	12/94	28
Pentium gegen DX4	7/94	24
Reel-Magic-Grafik-Karte	1/94	22
Schnellere VGA-Karten?	9/94	30
Soundkarten	6/94	32
Tintenspritzdrucker im Test	9/94	22
Wavetable-Upgrades	10/94	106

»KEINE PANIK«-GRUNDLAGENARTIKEL

Thema	Ausgabe	Seite
Backups	1/94	118
CD-ROM-Probleme Teil 1 (Grundlagen)	10/94	116

CD-ROM-Probleme Teil 2 (Laufwerke)	11/94	120
Diskeditor im Einsatz	7/94	111
Festplatte aufräumen	3/94	35
Interrupts und DMA	12/94	146
Kompatibilitäts-Probleme	2/94	26
Konfigurieren, aber wie?	9/94	102
Lesefehler auf Laufwerk XYZ	6/94	102
MS-DOS: Die zehn Gebote	8/94	105
Speicher organisieren	2/94	105
Soundkarten-Tips	5/94	112

SOFTWARE-TESTS

Titel	Ausgabe	Seite
After Dark 3.0	10/94	30
Asimov's Ultimate Robot	12/94	44
Bildschirmschoner	3/94	96
CAD für Kids	9/94	96
Cinemania 95	12/94	48
Concerto	1/94	24
Creative Writer	7/94	30
Dangerous Creatures	12/94	46
Das Auge Gottes CD	11/94	51
Das Magische Auge CD	11/94	42
David Bowie: Jump	10/94	32
Der elektr. Hausarzt	5/94	104
Die Dinosaurier	3/94	94
Die elektr. Bitteren Pillen	5/94	104
Die elektr. Hausapotheke	5/94	104
Die elektr. Nährwerttabelle	5/94	104
Die Welt der Dinosaurier	3/94	94
Distant Suns CD	10/94	35
Fax-Cartoons CD	11/94	51
Fine Artist	7/94	31
Fit & Gesund	5/94	104
Fitness per PC	5/94	104
Führerscheinprüfung 1.0	11/94	48
Führerscheinprüfung und Training	11/94	49
Game Cheaters: Mogeln macht stark	5/94	32
Genius 2	6/94	92
Heart: 20 Years of Rock & Roll	9/94	92
Jens geht nach Cybertown	4/94	27
Klevers Kalorienkontrolle	5/94	104
Mensch und Gesundheit	5/94	104
Microsoft Art Gallery	1/94	27
Microsoft Money 3.0	5/94	108
Mountainbiking	12/94	48
Music Mega Rom	10/94	32
Novell DOS 7	6/94	100
Oceans Below	1/94	28
Ozzies Kreativitäts-Zentrum	11/94	50
PC Meisterwerke	1/94	26
PC Mensch	5/94	104
PC Paintbrush	4/94	22
Xplora I (Peter Gabriel)	2/94	22
Peter Pan	4/94	26
Pumukel	12/94	135
Prince Interactive	9/94	90
Red Shift CD	10/94	36
Scooters Zauberschloß	4/94	26
Simpsons Screensaver	11/94	44
Skyplot CD	10/94	34
Star Wars Screen Entertainment	11/94	46
Stereogramme mit dem PC	7/94	20
Story of the Worldcup: 1930-1994	8/94	98
Urostsukidoj	10/94	32

Computerclub	12/94	48
Welt der Dinosaurier	3/94	94
Wild Blue Yonder	11/94	51
Woodstock: 25th Anniversary	10/94	28
Wordperfekt Lernware	4/94	28

SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

Titel	Ausgabe	Seite
Action pur CD	1/94	104
Airbus CD	1/94	104
Astrofire	9/94	101
Aufstand der Dinge	12/94	136
Ball Blaster	12/94	136
Blake Stone	2/94	014
Capture the Flag	9/94	100
CDT	11/94	112
Combat Tanks	7/94	108
Crazy Crack	7/94	108
Darghul	7/94	108
Depth Dwellers	10/94	102
DOS Games CD	1/94	104
Duke Nukem 2	2/94	104
Epic Pinball	2/94	104
Flying Tigers	12/94	136
Hocus Pocus	9/94	100
Lookdisk	3/94	34
Medieval War	8/94	102
Mystic Towers	10/94	103
Oktavian	5/94	102
ORG	3/94	34
PCXdump	4/94	90
Pendolos	12/94	136
Screen Thief	4/94	90
Shareware Deluxe Vol.1-CD	1/94	104
Skunny	5/94	102
Skyroads	8/94	103
Star Hammer	5/94	102
T.D. 2192	10/94	102
Univbe	11/94	112
Windows Games-CD	1/94	104
Xargon	8/94	102

BIZARRE ANWENDUNGEN

Titel	Ausgabe	Seite
BAP – Pik Sibbe	8/94	100
Biblische Ballerei	2/94	100
Girlfriend	10/94	104
House of Fortunes	4/94	92
Kosmosoft Chemistry	6/94	98
Otto-Katalog auf CD-ROM	11/94	110
Politik versetehen und erleben	9/94	98
Voodoo Doll	7/94	110
Wahlhilfe	5/94	110
Welt der Zimmerplanzen	3/94	100
Who is Who?	1/94	116
Word for Flirts	12/94	138

STREITGESPRÄCHE

Thema	Ausgabe	Seite
Frontier gegen Privateer	2/94	14
Indizierungen durch die BPS	11/94	32

Kampf dem Kopierschutz	4/94	12
Outpost-Pannen	9/94	20
Sind CD-ROM-Spiele zu teuer?	5/94	22
Verkümmerung des klassischen Spieldesigns	10/94	24
Wer braucht noch Videospiele?	6/94	26
Werbung in Computerspielen	8/94	36

BUCHBESPRECHUNGEN

Titel	Ausgabe	Seite
Adventures	3/94	28
Alle PC Spiele	1/94	18
Das Adventure Buch II	3/94	28
Das Lemmings 2 Buch	1/94	18
Das offizielle Airbus A320-Buch	3/94	28
Das Rollen-Spielebuch	1/94	18
Das Sierra-Online-Buch	2/94	16
Day of the Tentacle	2/94	16
Der Patrizier	2/94	16
Eishockey Manager	2/94	16
Maniac Mansion 1&2	2/94	16
QuickStart Flugsimulator 5.0	3/94	28
Space Quest V	2/94	16

AKTUELL-MELDUNGEN

Thema	Ausgabe	Seite
Andrew Spencer im Interview	11/94	126
BRender, der neue 3D-Chip	7/94	19
Buchmesse Frankfurt	12/94	12
Bug Report 4	2/94	102
Bug-Report 3	12/94	140
CD Player 1/94-Inhalt	1/94	12
CD Player 2/94-Inhalt	5/94	18
CD Player 3/94-Inhalt	8/94	26
CeBit '94	5/94	8
CES '94 Las Vegas	3/94	6
CES '94 Chicago, Teil 1	8/94	9
CES '94 Chicago, Teil 2	9/94	6
Commodore vor der Pleite	7/94	16
Computer '93: Messe in Köln	1/94	14
Computer Game Developers Conference	7/94	10
Computerspiele-Shows im Fernsehen	5/94	14
Creature Shock wird synchronisiert	12/94	14
Die besten PC-Spiele '93	1/94	16
ECTS April '94	6/94	8
ECTS September '94	11/94	8
Geschenkideen in letzter Sekunde	1/94	20
Imagina '94: Grafik-Messe	5/94	16
Jahresinhalt '93	1/94	106
Jahresrückblick 1993	1/94	112
Lesermeinungen zu Werbespielen	8/94	38
Neues von Sierra und Coktel Vision	10/94	8
Popkomm-Musikmesse	11/94	27
Sid Meier im Interview	4/94	10
Spiele-Historie, Teil 1 (1967-1982)	12/94	142
Spiele-Tagebuch Ultima 8, Teil 1	2/94	8
Spiele-Tagebuch Ultima 8, Teil 2	3/94	22
Terry Pratchett im Interview	10/94	20
Tom Long - Werbespiel	12/94	17
Trilobyte-Besuch	10/94	14
Video-Bearbeitung mit dem PC	2/94	28
Virgin USA	5/94	10
Wertungsstandards neu definiert	2/94	33
X-Base: Spieleshow im ZDF	12/94	10



Christian Roos

Lange Wand 3, 86508 Rehling

(08237) 6234

BTX: ROOS#

CD-ROM Shareware

Loros Share CD 1 (600 MB)	
Linuxsystem, Datenbank, Fakturierung, ...	**9,99 DM**
201 Games 4 You	
Sam & Max, Raptor, Blake Stone, Overkill, ...	**9,99 DM**
Mega Pack 5, 5 CD's der Wahnsinn!!!	
CD des Monatst, Spiele Hits, Impressionen,	
Win Shareware Welt, Kommunikation Total	**39,99 DM**
Doom II, Vollversion	**86,00 DM**
3D Animania	
über 200 FLI Animationen, ...	31,00 DM
49er Windows Game	
Schach, Jewel Thief, Risiko, Tetris, Oxo	31,00 DM
All you Can Play	
Star Treck, Bricks, Tank War, Chess, ...	31,00 DM
Clipart Library	31,00 DM
ATM&TType Fonts, Symbole, Bilder, ...	
Night Owl's 13	
Eine der besten Sharewaresammlungen	39,00 DM
Pegasus 5.0 Doppel CD	
Programme, Tools, Treiber, Schriften, Bitmaps, ...	37,00 DM
Programmer Power Tool	
TurboPascal, ADA, Algol, C, Basic, Clipper, ...	31,00 DM
Windows Programs	
Programme, Utilities, Videos, Waves, ...	31,00 DM

Erotik CD-ROM's (ab 18 Jahre)

Bilder	
Dreamland	
Gif Bilder und Animationen aus Dänemark	49,00 DM
Extreme Hot Girls	
Super Bilder von heißen Frauen mit Betrachter	49,00 DM
Erotik 1-8	
100 Kodak Photo's mit Viewer und Converter	á 39,90 DM
La Traviata	
2600 erotische Bilder	49,00 DM
My Asian Ladies Collection 2	
1400 Bilder und Zeichnungen von Asiagirls	49,00 DM
Sakura	
2000 Bilder von hübschen sexy Frauen	49,00 DM
Stripping Hot Girls	
Photo CD in super Qualität	49,00 DM
Filme	
Adult Share 1-3	
Filme, Kodak Photo's, Sex-Games	á 39,90 DM
Hot Girls 1-2	
Filme und Bilder mit Betrachter und Diashow	á 22,00 DM
Venus 1-4	
Eine CD, mit den heißesten Filmen	á 79,00 DM

Hardware

Mainboards	
80386DX40, 128C, 6xISA, inkl. AMD CPU	184,00 DM
80486 Mutlifrequenz, 256C, 3xVLB, OPTI	182,00 DM
80486 Multifrequenz, 256C, 3xVLB, 3,3V	209,00 DM
80486 Multifrequenz, 256C, 4xPCI, 2xVLB	289,00 DM
Pentium Multiboard, 60/66MHz, 256C, PCI	499,00 DM
Pentium Multiboard, 90MHz, 256C, PCI	699,00 DM
CPU's	
80486DX40, AMD	339,00 DM
80486DX2/66, AMD	399,00 DM
80486DX2/66, Intel	405,00 DM
80486DX4	690,00 DM
Pentium-60	790,00 DM
Pentium-66	990,00 DM
Pentium-90	1090,00 DM
Speichermodule	
SIMM 1 MB	69,00 DM
SIMM 4 MB	244,00 DM
SIMM PS/2 4 MB	269,00 DM
SIMM PS/2 8 MB	528,00 DM
SIMM PS/2 16 MB	998,00 DM
Festplatten	
AT-BUS 210MB	254,00 DM
AT-BUS 340MB	326,00 DM
AT-BUS 420MB	389,00 DM
AT-BUS 540MB	454,00 DM
SCSI II 540MB	499,00 DM
SCSI II 1.08GB	999,00 DM
Graphikkarten	
Miro Crystal 20SD, 2MB, S3 864,VLB/PCI	399,00 DM
Miro Crystal 20SV, 2MB, S3 964,VLB/PCI	565,00 DM
Spea V7 Vega Plus, VLB	155,00 DM
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX-001D 300 KB/sec	219,00 DM
Mitsumi FX-300 450 KB/sec	399,00 DM
NEC 3Xi, SCSI-2 450 KB/sec	649,00 DM
TEAC 55-AK-00 600 KB/sec	679,00 DM
Toshiba XM-35001B, SCSI II, 604 KB/sec	**729,00 DM**
Soundkarten	
Soundblaster 2.0	104,00 DM
Soundblaster 16 Value	199,00 DM
Soundblaster AWE 32	549,00 DM
Ensoniq Wavetable für SB16	229,00 DM
Turtle Beach Tropez	529,00 DM

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten ! - Nachnahmegebühr 12,- DM

Fordern Sie unsere Komplettpreisliste an !

Bestellannahme tägl. 14⁰⁰-20⁰⁰ Uhr

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet ihnen sein Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Postfach 1146, 85580 Poing

DEIN LETZTER WUNSCH !



PC-SPIELE

PC Disk

Aces of the Deep dt.	**109,90**
Alien Legacy	79,90
Al Quadim dt.	89,90
Armored Fist	79,90
Battle Bugs dt.	79,90
Chaos Engine	59,90
Colonization dt.	99,90
Cool Spot	59,90
Dark Sun 2	89,90
Dawn Patrol dt.	**109,90**
Delta V	79,90
Doom 2	89,90
Dogfight	39,90
Dreamweb dt.	99,90
Fifa Soccer	69,90
Grand Prix	39,90
Hattrick	79,90
Jungle Strike	**79,90**
Lemmings 2	29,90
Loderunner	99,90
Lollypop	89,90
Lords of the Realm	69,90
Master of Magic	99,90
Overlord	79,90
Pagan - Ultima 8	59,90
Siedler	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Sternenschweif	79,90
System Shock	89,90
Theme Park	79,90
Tiefighter dt.	109,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Universe	79,90
WC Armada	69,90

CD-Rom

Aces of the Deep dt.	**109,90**
Al Quadim dt.	79,90
Armored Fist	89,90
Battle Bugs dt.	**99,90**
Bioforge	**99,90**
Comanche	79,90
Cyclemania	89,90
Dark Sun 2	99,90
Dawn Patrol dt.	**109,90**
Doom 2	79,90
Doom 2 Utilities	49,90
Dreamweb dt.	99,90
Ecstatica	99,90
Epic Pinball	79,90
Fifa Soccer	79,90
Inferno dt.	**109,90**
Kolumbus	89,90
Larry 6	79,90
Lemmings 2	29,90
Little Big Adventure	**99,90**
Magic Carpet	**99,90**
Megarace	59,90
Microcosm	39,90
Monkey Island 1 dt.	39,90
Myst	99,90
NHL 95	89,90
Noctropolis	**99,90**
Novastorm	89,90
Oldtimer	**99,90**
PGA Tour Golf	99,90
Pinball Dreams	79,90
Privateer & Strike Co.	99,90
Raptor	59,90
Rebel Assault	79,90
Schwarzes Auge	69,90
Sensible Soccer	39,90
Space Quest 1-5	119,90
Star Trek dt.	79,90
Subwar 2050	99,90
Syndicate	99,90
System Shock	**99,90**
Theme Park	89,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Ufo	99,90
Under Killing Moon	109,90
US Navy Fighters	**99,90**
Wingcom. 1&2	79,90
Wings of Glory	**99,90**
Zool 2	69,90

CD-Rom **Wingcommander 3 109,90** CD-Rom **Wingcommander 3 Special Limited Edition 149,90** CD-Rom

LADENVERKAUF:

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

An/Verkauf und Verleih von Videospielen, sowie Verkauf von Computerspielen

Orleansstr. 63 · Tel. 089-489 11 75 · 81667 München · nh. Ostbahnhof

PC PLAYER

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite

- **Bundesliga Manager Hattrick** 189
- **Hurra Deutschland** 185
- **Lollypop** 189
- **Magic Carpet** 176
- **Master of Magic** 186
- **NHL Hockey '95** 179
- **Sternenschweif** 180
- **System Shock** 189
- **Technik-Treff** 190







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- **Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.**
- **Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.**
- **Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.**

TIPS & TRICKS

TIPS ZU »MAGIC CARPET«

AUF DEM TEPPICH BLEIBEN

Bullfrogs 3D-Glanzstück Magic Carpet verlangt in höheren Levels gute Reflexe und listige Strategien. Direkt von den Programmierern stammen diese Tips, mit denen Sie nicht mehr so leicht vom Teppich fallen.

Kein Spiel kassierte im Jahrgang 1994 eine so hohe PC Player-Wertung wie »Magic Carpet«. Bei dem schlauen 3D-Actionspiel gibt es keine festen Lösungswege; mehrere Routen können zum Ziel führen. Entsprechend sind die nachfolgenden Strategien von den Programmierern zu verstehen. Patentlösungen gibt es nicht, aber bei Beherzigung der vorgestellten Kniffe kommen Sie bestimmt weiter mit ihrer Teppichkunst.

Die zehn Levels zu Beginn des Spiels dienen fast ausschließlich dazu, die Bedienung und vor allem das Fliegen zu erlernen. Die ersten fünf Karten können Sie getrost als Trainingslager für Zauberteppich-Flugschüler ansehen, da sie absichtlich extrem einfach gehalten sind. Weil die Beherrschung des Teppichs das Wichtigste überhaupt ist, muß sie entsprechend geübt werden. Man sollte die ersten zehn Levels ruhig mehrmals spielen, bis man sie ohne Schwierigkeiten meistert. Lernen Sie zudem, wie Sie blitzschnell zwischen den Zaubersprüchen umschalten – das wird Ihr Bildschirmleben mehr als einmal retten.

Teppich-Flugschule

Das Benutzen der linken und rechten Pfeiltaste (Strafing) wird zum unverzichtbaren Bestandteil der Steuerung. Zusammen mit den Vor- und Rückwärts-Tasten können Sie so ausgefeilte Flugmanöver hinlegen. Beim Angriff auf eine Festung sollte man diese mit Hilfe der linken oder rechten Pfeiltaste seitlich umkreisen und nebenher Angriffszauber loslassen. Das verhindert, daß die verteidigenden Bogenschützen zielsicher auf Sie schießen.

Wenn Sie in einer schwierigen Situation sind und nicht genug Mana haben, um »Accelerate« zu sprechen, hilft folgender Trick: Drehen Sie sich nach links etwa 45 Grad von der Stelle weg, zu der Sie fliegen wollen und halten die Pfeiltasten »rechts« und »oben« gleichzeitig gedrückt. Dadurch fliegt man schneller, als wenn man direkt auf das Ziel zuhält. Dieser Kniff funktioniert auch in die andere Richtung: Um 45 Grad nach rechts drehen, dann die linke und obere Pfeiltaste benutzen.

Für eine besonders schnelle Linksdrehung drückt man gleichzeitig die untere und rechte Pfeiltaste, was wiederum auch in die andere Richtung funktioniert. Das bringt Ihnen einen großen Vorteil, da Sie den Bewegungen Ihrer Gegner schneller folgen können.

Wenn Ihnen ein Feind im Rücken hängt und Sie fleißig beharkt, sollten Sie sich nicht umdrehen, um ihm entgegenzufliegen. Stattdessen so schnell wie möglich rückwärts fliegen (am besten per »Accelerate«), bis man seinerseits hinter dem Gegner ist.

Mit der Zeit werden Sie lernen, die Landschaft zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Wenn beispielsweise ein gegnerisches Schloß am Fuße eines Bergs sitzt, sollte man sich hinter letzterem verstecken – die gegnerischen Bogenschützen können uns nicht erreichen, während wir Schüsse loslassen. Die einzige Möglichkeit für Ihren Rivalen zur Gegenwehr besteht darin, sein Schloß zu verlassen und Sie direkt anzugreifen.

Ist ein Spruch oder etwas Mana am Boden eines Kraters zu sehen, der zu tief zum Hinabfliegen ist, benutzen Sie Ihren Teppich als Skateboard: Man fliegt in einer langen Spiralbewegung die Wände entlang nach unten. Manchmal finden sich auch tiefe Löcher in der Landschaft, die nicht breit genug sind, um hinunterfliegen. Um trotzdem nach unten zu kommen, bringt man seinen Teppich direkt über dem Loch zum Stehen. Wenn Sie wirklich völlig unbeweglich dastehen, beginnt Ihr Flitzegobelin langsam zu sinken. Beim Absinken müssen die Vor- und Rückwärtstasten mit äußerster Vorsicht benutzt werden, da Sie beim leichtesten Berühren einer der Wände sofort wieder aus dem Loch katapultiert werden.

Zaubertricks

Spätestens dann, wenn der elfte Level erreicht ist, sollten Sie über solide Flugkenntnisse und einige nette Zaubersprüche verfügen. Denn ab jetzt werden die Levels schwieriger und die Monster garstiger. Falls extreme Mana-Knappheit herrscht, fliegen Sie die gesamte Karte ab und okkupieren soviele Gebäude wie nur möglich. Oftmals häuft man auf diese Weise große Mengen von Mana an, da die meisten Konkurrenten einfache Gebäude eher ignorieren.

Bauen Sie Ihr Schloß niemals dicht an eine Mauer oder neben eine gegnerische Festung. Im Idealfall läßt man genug Freiraum, um dem Schloß alle sechs Erweiterungen angedeihen lassen zu können – auch wenn man zum Zeitpunkt des ersten »Spatenstichs« nicht weiß, ob man jemals so stark wird. Mauern sind feste Strukturen, die nicht wirklich verschoben werden können, außer mit dem teuren »Crater«-Spruch.

Wichtig ist, die Möglichkeiten des »Castle«-Spruchs voll auszuschöpfen. Dieser Zauber kann auf vielerlei Arten angewendet und dadurch zu einem mächtigen Hilfsmittel werden. Wenn Sie sich z.B. mitten in einem groß angelegten Riesenbienen-Angriff wiederfinden, kann ein mitten in den Schwarm plazierter Castle-Spruch einen Großteil der lästigen Insekten ausschalten und dadurch riesige Mengen an Mana produzieren. Dabei könnte Ihr

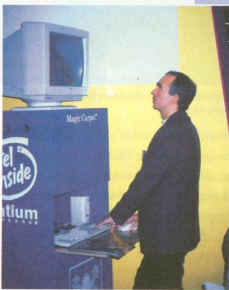


Ein einzelner Feuerball kann bereits einen vernichtenden Waldbrand verursachen

Schloß zwar zerstört werden – aber Sie wiederholen den Spruch einfach solange, bis auch die letzte Biene tot ist. Dann nach Herzenslust das Mana okkupieren – das Einsammeln durch die Ballone geht in Windeseile vor sich, da die Kugeln ja zwangsweise direkt vor Ihrem Schloßtor liegen. Dieser Trick funktioniert bei fast allen Monstern, besonders gut aber bei Skeletthorden, Bogenschützen, Bienen, Greifen und Geiern.

Legen Sie sich grundsätzlich alle Zaubersprüche auf die entsprechenden Zahlentasten (»1« bis »10«) – wie das geht, steht im Handbuch. Der Lernprozeß, welche Taste welchen Spruch losläßt, mag zwar etwas schwierig wirken, aber es lohnt sich: Vor allem in hektischen Spielsituationen haben Sie dadurch einen merklichen Geschwindigkeitsvorteil.

In den höheren Spielstufen hat man selten die Zeit, sich unbeschwert an den grafischen Details zu erfreuen



Peter Molyneux und seine Kollegen von Bullfrog verraten ihre persönlichen Carpet-Strategien

Manchmal kommt es zu wahren Klickorgien, wenn man sich mit mehreren Magiern um eine große Mana-Ansammlung streitet. Fliegen Sie in so einem Fall per »Accelerate« blitzschnell zum nächstbesten Monster und töten es. Nun schnappt man das frei werdende Mana und fliegt zum großen Haufen zurück. Mit großer Wahrscheinlichkeit machen sich nun einige oder gar alle Feindmagier zum frisch entstandenen Mana auf – und Ihnen fällt der Riesenbatzen zu!

Das Entdecken eines großen, okkupierten Mana-Haufens, der vom zugehörigen Magier bewacht wird, führt normalerweise zu einem Patt: Sie klauen das Mana, er holt es sich wieder – und letzten Endes wird überhaupt kein Ballon angezogen, um das Zeug einzusammeln. Konzentrieren Sie sich deshalb auf eine einzige Kugel. Sobald diese wieder vom Gegner besetzt wird, schießen Sie wie wild Ihren Besitz-Spruch in die Gegend. Während der Gegner nun herumfährt, um alle Bälle erneut zu okkupieren, holt man sich den ausgesuchten Mana-Ball wieder. Diese Prozedur solange wiederholen, bis der eigene Ballon angelockt wurde – und dann aufs Ganze gehen

und so schnell wie möglich alles erreichbare Mana einsammeln, das prompt in den Ballon verladen wird. Als geübter Spieler können Sie zudem versuchen, herankommende Gegnerballone abzudrängen.

Weg mit dem Schloß!

Beim Kampf gegen einen besonders fiesen Gegner, dessen Schloß sehr viel mächtiger ist als das eigene, muß seine Heimstatt zunächst geschleift werden. Am besten geschieht dies, indem man Monster zu seinem Schloß lockt und diese die Schmutzarbeit erledigen läßt. Warten Sie als erstes, bis ein wirklich gefährliches Monster (oder noch besser: eine Gruppe gefährlicher Wesen, wie z.B. Greife), in die Nähe der feindlichen Festung kommt. Nun dicht am Rand des Schlosses schweben und das Feuer auf die Kreaturen eröffnen, danach den Rückzug zum Zentrum der Festung antreten. Die Monster halten das Schloß für das Ihre und greifen es voll Rachsucht an, während Sie (am besten per »Shield« und »Accelerate«) die Flucht nach Hause antreten. Die exakte Ausführung dieses Manövers (bevorzugt mit Greifen) ebnet das feindliche Schloß innerhalb von Sekunden ein. Zu guter letzt warten Sie auf den Abzug der Monster und kehren zurück, um sich das ganze Mana zu schnappen.
Monster, die sich in einem Wald verstecken, nicht direkt attackieren – stattdessen die Bäume angreifen. Das verursacht einen Waldbrand und Sie töten so mit etwas Glück alle Gegner, ohne einen weiteren Schuß abgeben zu müssen. Gerade bei Skeletten und Bogenschützen funktioniert diese Taktik vortrefflich. In der Zwischenzeit erledigt man irgendetwas anderes und findet nach seiner Rückkehr statt der Monster nur noch Mana vor.
Wenn Ihre Festung von übermächtigen Monstern angegriffen wird, drücken Sie die Tastenkombination »Shift« und »L«, um das Schloß einzuebnen – auch wenn das auf den ersten Blick als nicht allzu toller Einfall erscheinen mag. Sie können aber nun an einer beliebigen Stelle ein neues Schloß erschaffen, z.B. direkt unter den angreifenden Kreaturen...
Sollte Ihr Schloß mehr als zwei Ausbaustufen haben, gibt es allerdings eine bessere Variante: Warten, bis die Monster eine Ausbaustufe zerstört haben und dann sofort den »Castle«-Spruch einsetzen. Das hat dieselben Auswirkungen, ohne daß man deswegen das Schloß verliert. Die einzige Gefahr bei einem solchen Vorgehen sind gegnerische Magier, die sich das freiwerdende Mana schnappen, während Sie verzweifelt Ihre Festung reparieren.



Pfui – der sieht aber böse aus! Alle Monster hinterlassen bei ihrem Ableben das begehrte Mana.

Auf gute Nachbarschaft

Die meisten der folgenden Tips für die Bekämpfung menschlicher Gegner (im Netzwerk-Modus) funktionieren auch im Kampf gegen Computermagier. Die wichtigste Regel bei Mehrspieler-Partien ist, das eigene Schloß niemals, zu keinem Preis und unter keinen Umständen neben andere Spielerfestungen zu bauen. Das würde nur zu einem verbissenen Kampf zu Beginn des Spiels führen, der mit dem Tod und permanentem Rauswurf des Unterlegenen enden würde. Es ist einfach sehr viel spannender, wenn gegen Ende des Spiels noch möglichst viele Gegner mit von der Partie sind – also lieber die Zerstörungswut auf die neutralen Monster lenken.
Beim Angriff auf eine Festung sollte man sich so verstohlen wie möglich nähern – am besten unter Verwendung von »Invisible« – und direkt vor der äußeren Mauer landen. Das schirmt vor den gegnerischen Bogenschützen ab und auch der Feindmagier wird Sie nicht sofort entdecken. Wenn Sie dicht genug an der Mauer sind, tauchen Ihre Schüsse zudem nicht im Radarauge des Gegners auf, was es diesem enorm erschwert, Ihre Position auszumachen.
Besitzer des »Teleport to Castle«-Spruchs sollten diesen beim Überfliegen eines feindlichen Schlosses einsetzen. Von da an braucht man nur den Teleport-Zauber zu benutzen, während man im eigenen Schloß ist, und befindet sich sofort bei seinem Angriffsziel. Nun solange draufhalten, bis das Schloß weggeputzt ist, oder Ihnen die Mana- oder Lebensenergie ausgeht. Dann einfach zurückteleportieren, zuhause Energie nachtanken und nach erneutem Teleport mit dem Beschuß weitermachen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Schloß zerstört ist, und nehmen sich dann den Magier selbst vor. Einen menschlichen Gegner kann man mit dieser Taktik fast bis zum Wahnsinn treiben: Gerade, als er Sie so gut wie getötet hat, teleportieren Sie sich zurück ins schnucklige Heimatschloß – und er steht vor den Trümmern seiner ernstlich beschädigten Festung.



Werden Untertanen versehentlich beschossen, ändert sich ihre Loyalität

Bei jedem Angriff auf ein feindliches Schloß sollte man alle Sprüche benutzen, die von Ihrem Anflug ablenken. Am besten ist hierzu der »Invisible«-Spruch geeignet, der bei richtiger Anwendung dem Teleportieren sogar noch überlegen ist. Warten Sie in der eigenen Festung, bis Mana- und Lebensenergie maximal sind. Nun den Unsichtbarkeit-Spruch benutzen und zum Feindschloß fliegen. Dabei immer wieder »Invisible« sprechen, sobald die Wirkung nachläßt. Dann beharkt man die Festung solange, bis nur noch genug Mana für einen weiteren Invisible-Spruch ist. Unter dessen Wirkung gelingt Ihnen die Flucht nach Hause, wo abermals nachgetankt und der Vorgang bis zur Zerstörung der gegnerischen Bruchbude wiederholt wird.
Zum Schluß noch eine oberfiese Taktik: Sobald ein gegnerisches Schloß um eine oder mehrere Ausbaustufen verkleinert wurde, sollten Sie die Situation ausnutzen und möglichst viel Mana stehlen. Nicht wenige Spieler halten das für zwecklos, da ja der gegnerische Magier (normalerweise) in unmittelbarer Nähe herumschwirrt und das Mana einfach selbst neu okkupiert. Weit gefehlt! Sausen Sie, durch »Accelerate« beflügelt, um das Schloß herum und sammeln kräftig. Oftmals ist gerade der letzte Manaball gemopst, wenn dann die eigenen Ballone eintreffen. Das Schönste daran ist, daß Ihr Gegner (sofern er etwas Spielerfahrung hat) Sie gar nicht ernsthaft daran hindern wird: Zum einen ist sein Schloß unverteidigt, während er sich mit Ihnen um die Kugeln streitet; zum anderen könnte er gar nichts mit dem frei gewordenen Mana anfangen, da er ja dazu zunächst sein Schloß wieder ausbauen müßte! (la)

TOR-TRICKS FÜR »NHL HOCKEY 95«

Eis am Stock

Selbst wenn die diesjährige NHL-Saison völlig ins Wasser fällt: Wir zeigen Ihnen, wie Sie auf dem PC ins Stanley-Cup-Finale kommen.

»Du bringst uns den Stanley Cup und wir sorgen dafür, daß Du nie mehr arbeiten mußt!« Diesen Millionendeal der New York Rangers mit ihrem Center Mark Messier müssen Sie nicht wiederholen, um die wichtigste Trophäe im Eishockey zu gewinnen. Unser Leser Markus »Lemieux« Mandavid verrät Ihnen die optimalen Spielzüge, mit denen Sie locker das Finale gewinnen.

Bauerntrick

Eine Gaudi ersten Ranges für die Zuschauer, aber eine Riesenblamage für jeden Goalie ist der sogenannte Bauerntrick. Der Torhüter steht dabei wie der sprichwörtliche »Ochs vor'm Berg« im Tor, während der Stürmer hinter dem Tor auf freie Mitspieler lauert und dann selbst ums Netz kurvt und parallel zur Torlinie am Goalie vorbei einschießt. Bevorzugen Sie dabei die Ecke, in der der Torwart seine Stockhand hat, da er mit der Fanghand eine größere Reichweite besitzt. Für diesen Trick eignen sich besonders Spieler wie Sergei Fedorov oder Pavel Bure, die sehr schnell und wendig sind und außerdem hohe Werte beim Stickhandling besitzen.

Schneller Breakout

Wenn Sie wieder einmal bedrängt sind und gerade noch die gegnerische Attacke abwehren konnten, hilft ein schneller Breakout. Ein Abwehrspieler oder Center paßt flink zu einem der beiden Flügelflitzer, der sich mit der Scheibe der Bande entlang auf und davon macht. Auf Höhe der gegnerischen Bullykreise paßt er in die Mitte auf den Center, der mit einem gut getimten Schlagschuß dem gegnerischen Goalie keine Chance läßt. Prallt der Puck ab, hat der zweite Flügelstürmer noch Aussichten auf einen Nachschuß. Kommen Paß und die Wings zu langsam, hilft entweder der Bauerntrick oder Sie ziehen sich mit dem Center hinters eigene Tor zurück, lassen den Gegner kommen und überraschen ihn mit dem schnellen Breakout.



Mit einem schnellen Flügelflitzer ziehen Sie an der Abwehr vorbei und passen auf den freien Center, der auf der Stockhandseite des Torwarts mit einem Volleyschuß vollstreckt.

Weitschüsse

Die Torhüter haben ihre Leistungen im Gegensatz zum alten NHL Hockey wesentlich verbessert. Die meisten sind sehr schnell auf den Beinen und kaum zu überraschen. Ein paar Kandidaten wie Sean Burke, Felix Potvin oder Bob Essensa gibt es aber noch, die mit gezielten Weitschüssen zu schlagen sind. Ihr Center schießt dabei beim Anstoß vom Mittelbully aus durch die Beine des gegnerischen Centers flach aufs Tor – wenn Sie das Bully gewinnen. Der überraschte Goalie kommt nicht schnell genug auf den Boden und der Puck rutscht ihm zwischen den Beinen hindurch. Diese Taktik ist auch bei einem Alleingang sinnvoll, wenn zwei Gegner im Angriffsdrittel auf Ihren Stürmer warten. Ein harter, flacher Schuß von der blauen Linie knackt oft die härteste Abwehr, außerdem haben Sie die Chance auf einen Nachschuß. Ein kleiner Haken kurz vor dem Schuß verwirrt den Torhüter zusätzlich.



Fahren sie mit dem Stürmer hinten um das Tor und schießen dann parallel zur Torlinie am überraschten Goalie vorbei ins Netz

Alleingang

Von den Fans umujubelt laufen Sie aufs Tor zu, schlängeln sich mit Ihrem schnellen Stürmer durch die Abwehr, täuschen einen Haken an, schießen aber anschließend sofort mit einem trockenen Schuß ins Eck. Sie müssen dabei mit dem Spieler auf der Seite der Stockhand angreifen, dann hat der Gegner meist keine Chance. Sollten Sie von den Abwehrspielern abgeblockt werden, schwenken Sie ums Tor herum und versuchen den beliebten Bauerntrick.

So einfach sind Alleingänge: Steve Yzerman schnappt sich den Puck, läuft aufs Tor zu, täuscht vor dem Verteidiger einen linken Haken an (roter Pfeil), irritiert mit einem angetäuschten Schuß nach links den Goalie (rot) und schießt ungehindert rechts ein.

Zeit schinden

Liegen Sie im Stanley-Cup-Finale zwei Minuten vor Schluß 1:0 in Führung, werden Sie verständlicherweise nicht mehr alles riskieren und daher etwas Zeit schinden wollen. Lassen Sie Ihren Goalie nicht sofort ausschießen, sondern riskieren Sie lieber ein Bully im eigenen Drittel, denn bei einem so knappen Ergebnis wird der Gegner den Torhüter herausnehmen. Bieten Sie für das Bully den stärksten Center auf, der sich den Puck schnappt und mit einem Weitschuß ins leere Tor powern kann. Eine andere Möglichkeit ist, mit dem Puck hinters eigene Tor zu fahren, da die gegnerischen Stürmer dort nur sehr zögerlich angreifen. (fs)

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG VON »STERNENSCHWEIF« (1)

AUS*schweif*UNG

1

Sie haben noch Probleme mit dem Frieden zwischen Zwergen und Elfen? Unsere Komplettlösung zum aktuellen DSA-Rollenspiel von Attic rückt den Haussegen wieder gerade.

Unser Mann in Aventurien, Christian Masson aus Königswinter, hat sich mit einigen Getreuen bis zum Finale des Rollenspiels »Sternenschweif« durchgekämpft. Da die Lösung ziemlich komplex ist, werden viele der unwichtigen Schalter und Truhen, die teilweise in den Karten auf den nächsten Seiten eingezeichnet sind, nicht erwähnt.

Allgemeines

In der Gruppe sollten sich auf jeden Fall zwei magiebegabte Recken befinden (am besten Waldelf und Magier), ein Zwerg und zwei Kämpfer wären auch nicht schlecht. Mindestens eine Frau sollte darunter sein. Talente, die auch berücksichtigt werden wollen, sind Schwerter, Fernwaffen, Krankheiten heilen, Feilschen, Pflanzenkunde. Zauberpflichtsprüche: Geister austreiben, Foramen, Transversalis, Analüs, Penetrizzel, Fulminictus, Ignifaxius, Adler-Wolf, Schmelze.

Möglichst schnell alle Stabzauber auf den Zauberstab bringen. Das ersetzt eine Menge schwerer Ausrüstungsgegenstände. Das wichtigste Kraut zur Heilung ist das Wirselkraut. Mit ihm kann man sowohl Dumpfschädel als auch Frostschäden heilen und die Jorugapflanze hilft bei Schlachtbettfieber. Bei Geldknappheit hat sich Falschspielen und Taschendiebstahl als äußerst lukrativ erwiesen, aber speichern Sie des öfteren.

Kvirasim

Hier beginnt das Abenteuer. Wir erfahren von einem Elfen, daß wir zum Frieden beitragen können, wenn wir den Salamanderstein zu Ingramosch, dem Zwerg, nach Lowangen bringen. Parallel bietet man uns aber auch 1000 Dukaten, wenn wir diesen Stein an eine gewisse Vindaria Egelbronn im gleichen Ort aushändigen. Da der Stein aber noch nicht in unserem Besitz ist, lassen wir uns mit der Entscheidung noch ein wenig Zeit. Der Stein soll in einer Zwergenbinge im Süden sein.

In der Nacht erhalten wir Besuch, der uns von der Waffe Sternenschweif erzählt, die wir für ihn finden sollen. Am nächsten Morgen ist Markt und hier können wir auch endlich Waffen kaufen. Nach ordentlicher Ausrüstung (Waffen, Schuhe, Wasser, Essen, etc) machen wir uns auf den Weg. Außerhalb der Stadt hilft man natürlich der armen Lady, was die Party zwei Erfahrungslevels weiter bringt. Auf dem Weg nach Gashok treffen wir Iwain, der erzählt, daß die Echsen im Sumpf etwas über Sternenschweif wüßten und nach langer Reise betreten wir Gashok.

Gashok

Hier herrscht ein merkwürdiges Klima gegenüber Fremden wie uns. In der Nacht verfolgen Sie ein komisches Zeremoniell. Am nächsten Morgen erfährt man durch Reden mit der Stadtbevölkerung, daß man sich vorsehen soll, da es einem sonst erginge wie dem Müller der Stadt. Die Mühle im Südwesten bestätigt unser komisches Gefühl. Nach einer Unterredung mit der Kräuterfrau vom Markt erfahren wir, daß der Müller Artherion in einem Wald östlich von Gashok lebt. Sie statten ihm also einen Besuch ab und nehmen seine Bitte an, Gashok vom Fremdenhaß zu reinigen. Nach einer weiteren Unterredung mit der Kräuterfrau über neue Bürger der Stadt erhalten Sie die Adresse von einem Herrn aus Kuslik. Dieser rückt nach eingehender Unterhaltung auch die Namen zweier weiterer »ehrenhafter« Bürger raus. Bei Deregorn werden wir schließlich fündig und verhelfen ihm zu einer Audienz in der Hölle.

Nach getaner Arbeit besucht man Artherion ein weiteres Mal und als Dank für die Hilfe verschenkt er zwei seiner magischen Waffen (Schwert und Bogen). Wir verlassen Gashok und reisen weiter nach Südosten, wo nach langer Suche endlich die Stadt Finsterkoppen auftaucht.

Finsterkoppen

Nach ausreichender Genesung und Vergnügung betreten wir den Bingenbereich im Westen der Stadt. Damit auch unsere elbischen Artgenossen die Wachen passieren dürfen, müssen sie sich kurzfristig mit dem Verwandlungszauber »Adler-Wolf« in einen Hund verwandeln. Nachdem Essens- und Wasservorräte gefüllt sind, begeben Sie sich in den Ingerimm-Tempel. Durch wiederholtes Ansprechen des Themas Zwergenbinge rückt der Geistliche endlich den Schlüssel zum Eingang der Binge heraus. Wir betreten die Binge im Norden.

Binge Level 1

Mit einem mulmigem Gefühl im Bauch schließen wir den Eingang zur Binge auf. Im Raum ganz im Nordosten findet man nach Untersuchung der Kohle im Kohlebecken einen seltsamen Ring, der vor Hitze schützen soll. Man findet oben einige Truhen und Gegenstände, vor allem Kette, Schaufel (A1), Fackel, Zunderkästchen (A2), Kraftgürtel (T3), Tränke (T4). Nachdem wir im Kaminschacht nach oben geklettert sind, untersuchen wir eine Steinplatte und finden auch noch einen Schlüssel und einen Heiltrank. Nach einer kurzen Pause beschließen Sie, die Treppe nach unten zu nehmen.

Binge Level 2

Hier nehmen Sie sich Raum für Raum vor. Das Resultat: Kurbel, Wagenschmiere (T1), magische Gürtel (T2,T3), Proviant (T4) und Edelsteine (L1). In manchen der Löcher befinden sich leider auch gemeine Fallen. Nach dem Passieren einiger Bolzenfallen gelangen wir in einen Raum mit einem Mechanismus (M1) an der Wand. Bevor wir wissen, wie uns geschieht, ist die Wand hinter uns zugefallen. Nach genauer Untersuchung des Kurbellagers und erneuter Betrachtung reparieren Sie es mit Hilfe unserer Kette und der Kurbel. Es gelingt uns somit, den Raum zu verlassen.

Wenn man im nördlichen Raum einen Truhe plündern will, erscheint eine kleine Gestalt, die nach des Rätsels Lösung (»Elche«) einen Schlüssel übergibt und uns weitverstreut in dieser Ebene absetzt. Wir finden uns schnell wieder zusammen und setzen unsere Reise eine Etage tiefer fort.

Binge Level 3

Mit viel Schweiß und Wasserverbrauch schaufeln wir die Gänge im Norden frei und stoßen auf ein Skelett mit einem Pergament und weiter westlich auf einen weiteren Schlüssel. Uns gelingt es sogar, die Lore mit Hilfe der Wagenschmiere in Gang zu setzen. Das hat aber eher schmerzliche Erfahrungen zur Folge. Bei den Grabstätten läßt man den Toten ihre Waffen, da sie sonst wacher werden, als man denkt (es sei denn, die eigenen Waffen sind restlos hinüber). Auf, auf, ein Stockwerk tiefer!

Binge Level 4

Dem Wasserpool nähert man sich besser nicht, da





man ein wenig kampfmüde ist. Im Osten erhält man nach einem Kampf ein Steinmedaillon, welches sorgsam verstaut wird.
Das Wasserrad drehen Sie auch noch auf. Nun können wir uns in den Rinnsalen wenigstens ein bißchen säubern. Außerdem hat es sich so angehört, als ob irgendwo Wasser abfließt (Level 5). Im Rattenloch im Norden des Raumes finden wir endlich mal wieder etwas Heilendes. Danach steigt man die Treppe im Südosten hinauf.

Binge Level 5

Dort, wo gerade noch alles voller Wasser war, können wir nun den trockenen Fußboden über eine Treppe betreten. Nach drei Versuchen, die Bodenplatte gemeinsam anzuheben, benutzt unser Zwerg sein Brecheisen und öffnet einen Weg nach unten, den wir sogleich betreten.

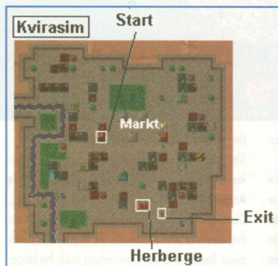
Binge Level 6

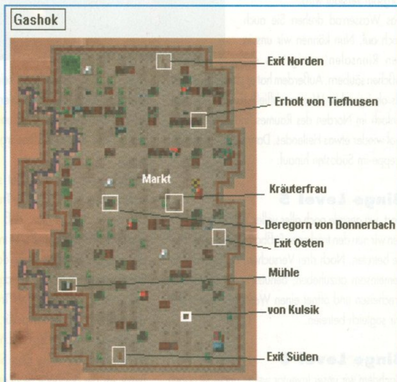
Nachdem wir unser Inventar weiter angefüllt haben (T2, T3, T4, A1), öffnet man die Tür nach Süden mit dem Schlüssel aus dem Kaminschacht. Dort füllen Sie die Wasserschläuche mit dem herrlichem Naß aus dem örtlichen Brunnen und wenden sich danach wieder dem Ernst des Lebens zu. Aus der Truhe im Süden (T1) nimmt sich einer der Gruppe einen kompletten Satz Leder-Kluft, und es stellen sich alle vor das erste Hitzefeld. Der Diebstahl der Kleidung hat zur Folge, daß sich der Weg zur Treppe verschließt, also werden die Klamotten nach getaner Arbeit wieder in die Truhe gelegt.
Wir sondern einen aus der Gruppe aus, der mit folgenden Gegenständen den Weg über die Hitzfelder wagt: roter Ring am Finger, brennende Fackel, Lederkluft aus T1 am Leib und dem Steinmedaillon. Und siehe da, die Götter sind uns wohlgesonnen. Das Symbol an der Westwand am Ende des Ganges benutzt unser Einzelkämpfer mit der brennenden Fackel, woraufhin sich der Weg nach Westen öffnet – zur Ingerimm-Schmiede. Nach einem Gespräch mit dem Golem geben wir diesem unser Medaillon, woraus er uns ein Arthenil-Schwert schmiedet.
Während der Golem vor sich hinschmiedet, stöbert unser Mann in den Kammern im Südosten und findet dort den gesuchten Salamanderstein. Nimmt er sich diesen, bietet ihn uns der Golem im Tausch gegen das Medaillon (Schwert) an. Sie schlagen natürlich ein, denn Diebstahl lohnt nicht, auch wenn die 5000 Dukaten und der Schmuck der Nachbartruhe mit Reizen nicht geizen. Da der Golem jetzt allein sein will, ziehen wir uns sofort zu den Kameraden zurück, da es sonst kein Zurück mehr gibt: Der Golem schließt die Schmiede einfach und macht keine Anstalten, diese irgendwann wieder zu öffnen.
Nachdem wir wieder vereint sind, legen wir die Ledersachen sorgfältig in die Truhe zurück. Auf der Dungeonkarte sieht man, daß man den Dungeon auch über den Kaminschacht in Level 4 im Westen dieses Levels verlassen kann, doch wir wollen dem Priester seinen Schlüssel zurückgeben, oder?
Wir verlassen die Binge via Treppen und hängen den Schlüssel an die Tempeltür. In der Stadt feiern wir dann unseren großen Fund. Wir haben den Salamanderstein! Der Weg führt Sie nach Lowangen. Bevor wir die belagerte Stadt erreichen, treffen wir auf Antharon, der sich uns anschließen möchte. Ob Sie ihn aufnehmen oder nicht, das Schicksal nimmt seinen Lauf.

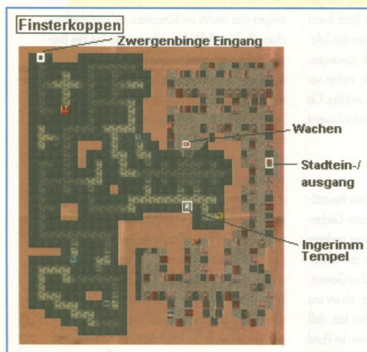
Lowangen

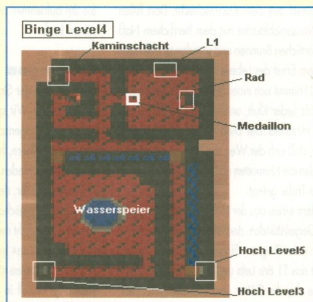
Beim Betreten der Stadt muß man fast alle Besitztümer abgeben. Wir spielten schon mit dem Gedanken, unsere Bingenschätze vorher in einer anderen Stadt zu versilbern, haben uns aber für den schnellen Weg entschieden. Zu allem Ärger klaut Gavron, Antharons Bruder, den Salamanderstein, als wir uns in Lowangen umschauen, und wir stellen fest, daß wir die Stadt nicht mehr verlassen können. Im Hotel »Das weiße Haus« fragt man nach Ingramosch und erfährt den Namen »Siebenquell« in diesem Zusammenhang. Er soll in diesem Viertel wohnen. Sucht man ihn auf, erzählt er, daß Ingramosch entweder in den Blutzinnen oder in Tjolmar zu finden sei, aber nicht hier. So ein Pech aber auch!
Durch die Frage nach einem Geheimgang aus Lowangen heraus erzählt Ailian von Dragan Escht, der darüber mehr weiß. Also statten wir Dragan einen Besuch ab. Wie sich herausstellt, ist er eine sehr gute aber auch sehr teure Quelle. Für jede Information möchte er als Gegenleistung erst einen Gefallen erbracht bekommen. Er ist geduldig genug, uns drei Informationen zu geben, mehr nicht. Deswegen muß man die Auswahl der Fragen genau abwägen. Wir müssen ihn auf jeden Fall nach dem Thema Reisen fragen, um aus Lowangen flüchten zu können, und nach Gavron, um den Salamanderstein wiederzubekommen. Die dritte Fragen hängt von den derzeitigen Ansprüchen der Gruppe ab.
Sie haben folgende Themen zur Auswahl: Unterkunft, Waffen sowie Ausrüstung und Essen (alle Ansprechpersonen sind in der Karte eingezeichnet). Die Gegenleistungen sind folgende: 1. Wir müssen ihm den Vinsalter (Übersetzer) bringen, der durch einen Besuch und viel Überredung auch herbeigeschafft werden kann. 2. Wir sollen Dragans Eschebrosche aus dem Schauhaus wiederbeschaffen. Sie steigen also nachts ins Schauhaus ein und durchsuchen die Räumlichkeiten solange, bis Sie die Brosche gefunden haben, und nicht länger. 3. Man soll Meister Deringorn ein Päckchen in die Halle der Macht bringen. Da dieser aber nicht da ist, suchen wir ihn privat auf. Man hüte sich aber davor, ihm ins Haus zu folgen.
Laut Dragan befindet sich Gavron in der Taverne »Orkentod«, wo wir ihn am Abend nach einiger Zeit des Trinken und Redens auch hereinschneien sehen. Sie folgen ihm sofort und stellen ihn unterwegs. Er verrät, daß er den Salamanderstein zu Egelbronn gebracht hat und führt uns zu ihrem Haus (falls nicht, erzählt auch Heilerin Kysira, wo Vindaria wohnt!). Nach einem harten Kampf finden wir den Stein nebst anderer schöner Gegenstände endlich wieder. Dragan gemäß weiß die Schwarze Jondra etwas über einen Ausgang aus der Stadt, da wir den Stein jetzt wohl doch lieber Ingramosch bringen, als sonst irgendwem.
Fragt man bei ihr nach, sagt sie uns für 300 Dukaten, daß uns Hilfe bei der Ordensburg erwartet, wenn man dort als Losung »Wir wollen den Hof kehren« sagt. Gesagt, getan. Wir sprechen diesen Satz gleich zweimal und erhalten sogar noch etwas Geld für's Kehren. Als Gegenleistung für den Weg nach draußen verlangt Meister Eolan, daß wir zwei Männer bei ihm zurücklassen und ihm Kunde über den im Sumpf verschollenen Agdan Dragenfeld bringen. Wir dürfen den Geheimausgang benutzen und verlassen Lowangen ohne unsere treuen Gefährten und ohne den Salamanderstein, den wir einem der beiden vorher gegeben haben. Dann machen wir uns auf den Weg zu den Sümpfen. Von den restlichen Abenteuern wird dann der zweite Teil dieser Lösung in der nächsten PC Player berichten. (fs)

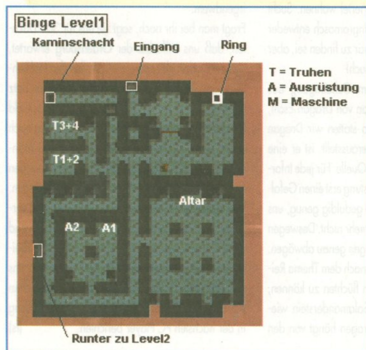
AUSschweifUNG 1

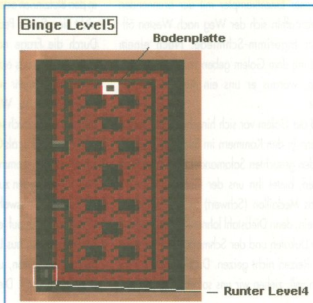


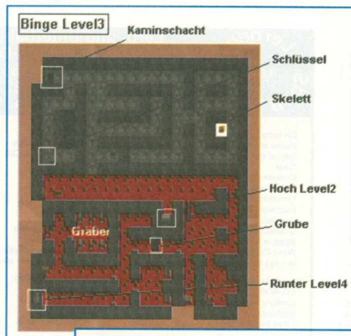


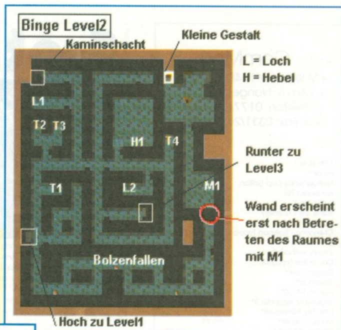








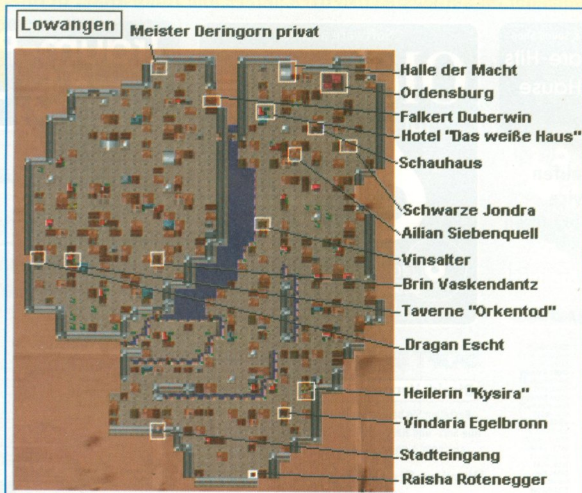






KOMPLETTLÖSUNG VON »STERNENSCHWEIF«

AUSschweifUNG ①



Bayern braucht endlich wieder einen König, Kohl wird Hofnarr und Sie müssen bei »Hurra Deutschland« versuchen, das alles wieder einzurenken. Wir helfen weiter.

HURRA DEUTSCHLAND

BIERZELT & BUNDESTAG

Die Bundestagswahl ist gelaufen, Kohl wiedergewählt und so mancher Spieler brütet noch über »Hurra Deutschland«. Sascha Braunreuther aus Marburg kennt sich mit Korruption und Skandalen bestens aus und verrät seine Tricks.

Bierzeltreden

Bei den Bierzeltreden hat man die Wahl zwischen jeweils zwei Aussagen. Nachstehend sind die besten rhetorischen Wendungen aufgezählt.

Saddam (die Bevölkerung ist gegen die Rüstungsindustrie): 2, 1, 2, 2, 2.
Riesen-Seepferdchen (gegen Gen-Lobby): 1, 1, 2, 2.
Honnecker-Klon (gegen Gen-Lobby): 2, 1, 2, 2, 1.
Amoklauf des Polizisten (gegen Rüstungs-Lobby): 1, 1, 1,2, 1.
Stromausfall (gegen Atom-Lobby): 2, 2, 1, 1, 2.
Obst- und Gemüse-Preisverfall (gegen Gen-Lobby): 2,2,2,2,2.
Babynahrung (gegen Chemie-Lobby): gar nicht erst hingehen!
Überschwemmungen: 2, 2, 2, 2, 1.
Rentenreformen (gegen Rüstungs-Lobby): 2, 1, 1.
Bestechungsaffäre: 2, 1, 2, 2, 1.
Tankerunglück (gegen Atom-Lobby): 2, 2, 2, 2, 1.
Bananenaffäre (gegen Gen-Lobby): 2, 2, 1.
Papst bei Wissenschaftskongreß (gegen Gen-Lobby): 2, 2, 2.
Brillenallergie (gegen Chemie-Lobby): 1, 2, 2, 1.
Rinderwahnsinn (gegen Gen-Lobby): 2, 1, 2, 1.
Zehnstellige Postleitzahlen (gegen Chemie-Lobby): 2,2,1,2, 2.
Flugzeugabsturz (gegen Rüstungs-Lobby): 1, 2, 1, 2.
Zahnschmerzen (gegen Chemie-Lobby): 1, 2, 2, 2, 2. Bei der vierten Aussage kann man wählen. 1 steht für die Atom-Lobby, die 2 für die Rüstungs-Lobby.
Schnürsenkelverknappung (richtet sich gegen die Rüstungsindustrie): 1, 2, 1, 2, 2.
Zeitungsschlamm (gegen Chemie-Lobby): 2, 1, 2, 2, 2.
Haarausfall: 1, 1, 2, 2, 1. Bei der zweiten Aussage hat man wieder die Wahl. Nimmt man die 1, spricht man für die Gen-Lobby, nimmt man 2, unterstützt man die Atom-Lobby.
Waldsterben (gegen Atom-Lobby): 1, 2, 2, 2, 2.
Lüneburger Heide (gegen Rüstungslobby): 1, 2, 1, 2, 1.

In der Bar

Die Bar dient dazu, eine Partei zu schwächen. Kohl oder Scharping verlieren Stimmen je nachdem, welchen Vertreter Sie in der Bar beeinflussen. Mit den Souvenirs von den Auslandsreisen erreicht man eine deutlichere Schwächung als nur mit einem Streitgespräch. Hier sind die besten Aussagen:

- Das Gebetsbuch des Papstes hilft beim Duo Waigel und Brandt.



Für jede Lobby brauchen sie die richtigen Sprüche

Der Mann im Institut könnte ein Fläschchen Wodka vertragen

- Oskar Lafontaine gibt man den Wodka, den man bei Jelzin abgestaubt hat. Der Wodka wirkt allerdings auch beim Professor im Institut.
- Wolfgang Schäuble muß man die Aktfotos von Hillary Clinton zeigen, die man zuvor bei Bill ergattert hat. Die Aktfotos wirken auch bei Franz-Josef Strauß.
- Rita Süssmuth drehen Sie den Ehering von Prinzessin Diana an. Das reißt sie vom Hocker!
- Bei Björn Engholm ist die SCUD-Rakete von Saddam Hussein hilfreich. Björn macht sich ab nach Hause.

Streitgespräche

Endlich hat man es geschafft, das richtige Thema bei den richtigen Politikern anzusprechen. Anschließend müssen Sie im zweiten Dialog einen der beiden Politiker zu diesem Thema zu befragen. Nachfolgend die besten Themen:

- Süssmuth und Vogel: Dienstdreiräder.
- Strauß und Vogel: DIN-Auflagen.
- Schäuble und Vogel: Treppenverbot.
- Waigel und Engholm: Sondersteuern für Nicht-Bayern.
- Waigel und Vogel: Sondersteuern für Nicht-Bayern.
- Blüm und Engholm: Reformierungs-Reformen.
- Strauß und Engholm: »Kohl lebt noch«-Thema.
- Schäuble und Lafontaine: Rotlicht.
- Strauß und Lafontaine: Rotlicht.
- Strauß und Brandt: »Kohl lebt noch«-Thema.

Auslandsreisen

Ein Besuch bei einem Landesobermotz kostet 70.000 Mark. Auslandsreisen sind wichtig, um Souvenirs zu ergattern und um sich mit dem Promi aufs Pressefoto zu lümmeln. Hier hat man generell mehr Auswahlmöglichkeiten, seine Dialoge zu führen. So kommen Sie an die Fotos ran:

Der **Dalai Lama**: 3, 2, 3, 1, 2, 2, 3, 2. Das Pressefoto ist perfekt, doch hat der Dalai Lama kein Souvenir, das man ihm abschwatzen kann.

Bei **Honny** die Aussage 2 drücken, danach Aussage 3. Eine handsignierte Autogrammkarte von ihm erhält man auch noch mit auf den Weg.

Bei **Bill Clinton** wird's schon haariger: 2, 2, 3, 2, 3, 3, 3, 2. Die Bilder verstehen sich inklusive der Aktfotos von Hillary.

Der **Papst** läßt sich mit dieser Taktik zu einem Foto überreden: 3, 2, 2, 1, 3, 2. Als Souvenir bekommt man eine Kopie seines Gebetsbuches.

Bei **Saddam Hussein** drücken Sie folgende Aussagen: 2, dann die 1. Foto und SCUD-Rakete gehören Ihnen.

Bei **Charles** hilft die folgende Kombination weiter: 3, 3, 3, 3, 2, 1, 2, 1. Man erhält das Pressefoto und sogar den Ehering von Prinzessin Diana.

Bei **Boris Jelzin**: 1, 2, 2, 2, 1, 3, 1, 2, 3. Den Wodka kriegt man als Souvenir dazu. **(fs)**

TIPS ZU »MASTER OF MAGIC«

Meisterhaft

Mit Jörg Langers allgemeinen Strategien vermeiden Sie faulen Zauber bei »Master of Magic«.

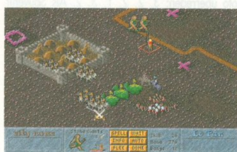
Für welchen Zauberer Sie sich entscheiden, beeinflußt den gesamten Spielverlauf. Genauso sollte man vor der Zusammenstellung eines Custom-Magiers genau wissen, wie man spielen möchte. Dann dementsprechend die Fähigkeiten und Sprüche zusammenstellen. Bei den Spezialfähigkeiten ist der Channeler sehr interessant, da er im Kampf billiger zaubern kann. Auch als Sagemaster hat man gewaltige Vorteile, weil damit die Spruchforschung auf allen Gebieten erleichtert wird. Wer sich für die Startposition auf Myrran entscheidet, wird anfänglich kaum auf andere Magier treffen, dafür aber auf Monsterhöhlen und sonstige Orte, die überdurchschnittlich schwere Gegner enthalten. Weniger interessant sind der Alchemist (die Gold-Mana-Umwandlung wird nur selten benötigt) und der Artificier (startet zwar mit dem Create-Item-Spruch, kann ihn aber aufgrund der Kostspieligkeit – trotz Bonus – erst im späteren Spielverlauf nutzen).

Bei den Zaubersprüchen wird die Auswahl noch größer; ein Spruch, der aber in jedem Fall dabei sein sollte, ist »Healing« (Lebensmagie). Wer sich den nicht sichern kann, weil er der Todesmagie frönt, sollte entweder den Naturspruch »Nature Heals« im Repertoire haben oder »Ressurect«. Das schnelle Heilen oder Wiederbeleben von Einheiten ist ein wichtiger Garant für den Sieg.

Ebenfalls standardmäßig sollte ein Spruch gewählt werden, der die Verteidigungsfähigkeit einzelner Einheiten dauerhaft hochschraubt, z.B. »Stone Skin« oder »Holy Armor«. Gerade Fernkampf-Einheiten sind meist recht schwach gepanzert, was sich so gut ausgleichen läßt. In dieser Beziehung ist auch der »Heroism«-Spruch zu empfehlen. Etwas weniger wichtig sind fürs Erste Attack- und Resist-Steigerungen (»Eldritch Weapon«, »Holy Weapon«, etc.).



Per »Stone Skin« könnte man aus diesen Schamanen eine starke Einheit machen



Auch im dichtesten Getümmel sollte man stur Gegner für Gegner abservieren

Je nach Magieart sollte noch ein Kampfzauber (»Web«, »Warp Wood«, »Fireball« etc.) dabei sein, ein Beschwörungszauber (möglichst von Wesen, die maximal einen Manapunkt Unterhalt pro Runde benötigen) und ein netter Globalzauber (z.B. »Just Cause«). Versuchen Sie, ein möglichst weites Spektrum abzudecken: Es bringt wenig, sowohl War Bears wie auch Ghule beschwören zu können; stattdessen lieber einen völlig anderen Spruch wählen.

Für welches Volk Sie sich entscheiden, hängt ganz von Ihren Vorlieben ab. Die »Edelrassen« wie Elfen, Dunkelelfen und Zwerge vermehren sich meist sehr schlecht, was die Eroberung wichtiger macht, als bei fortpflanzungsfleißigen Rassen wie Halblingen oder Barbaren. Wer auf Wirtschaft spielen möchte, wird die Klackons wählen, wer schier unbesiegbare Standardtruppen vorzieht, die Trolls.

Die Weltgröße beeinflußt den Anteil von großen Landmassen. Wem ein von Flugwesen und Schiffen geprägtes Spiel wichtig ist, der sollte hier »klein« wählen. Bei der Gegneranzahl empfiehlt es sich, drei oder vier einzustellen – das ist einfach interessanter. Die Gegnerintelligenz ist für gewiefte Taktiker erst bei der Einstellung »impossible« eine echte Herausforderung. Einsteiger dürfen sich aber ruhig langsam hocharbeiten, zumal im einfachsten Modus Helden keine Gefahr laufen, beim Fliehen aus einer Schlacht verloren zu gehen.

Die erste Stadt

Die beiden Anfangseinheiten sollten in entgegengesetzte Richtung marschieren und dann einen Halbkreis zurück in Richtung Heimatstadt schlagen. So klärt man innerhalb etwa einen Jahres die unmittelbare Umgebung auf. Betreten Sie die einzelnen Monsterhöhlen und Türme, nur so können Sie feststellen, was in welcher Anzahl darin lauert. Daß vorher gespeichert wird, versteht sich von selbst – auf die sofortige Flucht kann man sich nicht verlassen.

Nach dieser ersten Erkundungsphase sollten Sie ein oder zwei Orte ausgekundschaftet haben, die sich mit ihren beiden Anfangseinheiten, unterstützt von zwei oder drei herbeigezauberten Hilfskräften, einnehmen lassen. Beginnen Sie so früh wie möglich damit – ein befreiter Gefangener oder 100 zusätzliche Manapunkte machen sich vor allem in der ersten Spielphase sehr positiv bemerkbar. Begehrtestes Ziel für Ihre anfängliche Eroberungen sind kaum verteidigte neutrale Ortschaften – das spart Ihnen eine Siedlereinheit und oft eine längere Aufbauphase.

Ihre Magiepunkte werden anfangs am besten in »Skill« und »Research« investiert, für das eigentliche Zaubern sollte man nur eingesetzen, was absolut notwendig ist: Ein Manapunkt, wenn Sie gerade nicht zaubern, und etwas mehr, wenn Sie einen Geist oder ähnliches beschwören wollen.

Meist enthält eine Stadt schon Barracks und eine Builders Hall; bauen Sie dann als erstes eine Granary. Danach kommt es ganz auf die Lage der Stadt und die strategische Situation an. Grundsätzlich ist es am besten, eine Sawmill und eine Foresters Guild zu bauen, um die weiteren Ausbauten schneller zu bekommen. Dies macht natürlich nur Sinn, wenn im Einzugsgebiet der Stadt Wald zu finden ist. Für die sehr teure Miners Guild sollte man sich etwas Zeit lassen; auch hier gilt: Wenn kein Gebirge in der Nähe ist, bringt's nichts. Anfangs empfiehlt es sich nicht, Kampfeinheiten selbst auszuheben – wenn Sie sich mit Söldnern und beschworenen Kreaturen begnügen, können Sie auf die ganze Militärschiene erstmal verzichten und sich auf den wirtschaftlichen und kulturellen Ausbau beschränken. Demzufolge werden mit der Zeit eine Library und eine Sages Guild errichtet, dann ein Marktplatz und darauf der Farmers Market.

Auf eines müssen Sie aber achten: Keine Stadt darf vollkommen unverteidigt sein! Auch wenn der nächste Gegner meilenweit entfernt ist, könnte er mal kurz mit einer Späher-Einheit vorbeischauen. Vor allem aber Brandschatzer und herumstreunende Monster sind in der Anfangsphase eine echte Gefahr.

Wo es sich lohnt, werden relativ schnell Straßen gebaut – diese bringen Handelsboni und erlauben es, die eigenen Einheiten zügig zu verschieben. Achten Sie aber auf ein »geschlossenes Straßennetz«, das als äußerste Punkte die Städte hat: Auch Feinde kommen in den Genuß der Bewegungsboni...

Truppen und Helden

Versuchen Sie möglichst, die teuren (also zumeist auch guten) Einheiten zu bauen: In einer Schlacht können maximal neun Einheiten eingesetzt werden, für Billig-Fuzzis bleibt da später wenig Platz. Zu Beginn des Spiels und in bestimmten Situationen (leere Stadt muß verteidigt werden), dürfen Sie natürlich Ausnahmen von dieser Regel machen.

Der zweite Grundsatz ist, daß fernkämpfende Truppen generell zu bevorzugen sind. Eine ausgezeichnete Variante stellen beispielsweise Elfen-Langbogenschützen dar, die per »Stone Skin« widerstandskräftiger gemacht wurden. Das generelle Problem bei den meisten Fernkämpfern ist, daß sie als Angreifer die erste Schußphase der Verteidiger überstehen müssen. Lassen Sie sich aus diesem Grund bei Feldschlachten lieber angreifen, als selbst zu attackieren! Die Dunkelelfen sind nicht zuletzt deshalb interessant, weil jede ihrer Kampfeinheiten über begrenzte Schußfähigkeiten verfügt. Allerdings bringen die meisten Bogenschützen nur dann etwas, wenn Sie massiert auftreten. Scheuen Sie sich deshalb nicht, eine spezielle Armee zu bilden, die aus einem Helden und acht Fernkämpfern besteht.

Es lohnt sich, jede einzelne Einheit zu hegen und zu pflegen: Mit zunehmender Erfahrung werden die Truppen immer besser, was gleichzeitig ihre Überlebenschancen erhöht. Wenn Sie in einem Kampf durch Pech oder Unvorsichtigkeit gute Einheiten verlieren, sollten Sie den allmächtigen Superzauber »Lade Spielstand« benutzen...

Für die Helden gilt im Prinzip dasselbe, wie für normale Truppen: Fernkämpfer (bzw. Magiekundige) sind Nahkämpfern vorzuziehen. Andererseits sind gerade schwerbewaffnete, erfahrene Nahkampf-Helden teilweise so gut gepanzert, daß Ihnen feindliche Truppen so gut wie nichts mehr ausmachen. Achten Sie im übrigen auf die Spezialfähigkeiten Ihrer Helden; vor allem Heiler und Waffenmeister sind sehr wertvoll, wenn man sie »strategisch« einsetzt, d.h. nicht unbedingt im Kampf, sondern als wanderndes Krankenhaus bzw. Trainingslager für Truppen-Stacks.

Es gibt drei Zaubersprüche, um zu einem Helden zu kommen. Von diesen lohnt sich eigentlich nur derjenige, der den »Erlöser« herbeiruft. Schon der »Summon Champion«-Spruch bringt kaum bessere Helden auf den Plan, als sich einem zu diesem Zeitpunkt von allein anbieten. Wenn überhaupt, sollte er mit folgendem Trick angewendet werden: In der Runde, bevor der Zauber beendet ist, abspeichern. Nun so lange neu laden, bis der am Anfang der nächsten Runde erscheinende Hero den eigenen Ansprüchen auch wirklich genügt. Ein sehr guter Held ist der »Chaos Warrior«, auch die »noblen« Helden (z.B. »The Knight«) sind sehr empfehlenswert, weil sie nichts kosten, sondern im Gegenteil Gold einbringen. Die gefundenen, gekauften und selbst erschaffenen Artefakte sind bei den Helden am besten aufgehoben, die sowieso schon sehr stark sind. Schwächere Recken sollen sich erstmal in der Rangleiter emporarbeiten und notfalls draufgehen – schließlich hat man nur für insgesamt sechs Protagonisten Platz. In der ersten Version von Master of Magic gibt es übrigens einen netten Programmfehler: Ein verstorbener 08/15-Held, der einige Runden später per »Resurrect« wiederbelebt wird, kommt schon mal als absoluter Superkämper mit fantastischen Werten daher.

Spielstrategie

Die Grundstrategie ist natürlich, als letzter Magier im Spiel zu sein. Wie Sie das schaffen, ist aber egal: Beispielsweise breiten Sie sich möglichst schnell aus, indem Sie kräftig neutrale Städte einnehmen, oder

aber dadurch, daß Sie nach der anfänglichen Bauphase verstärkt Siedlereinheiten ausschicken. Alternativ spielt man auf »Qualität«, d.h. auf gut ausgebaute Städte, die nur in hervorragend ausgestatteten Landstrichen (Nahrungs-, Gold- und Mineralboni) errichtet werden.
Die nächste Entscheidung ist, ob man sich früh einen Krieg mit einem Computergegner leisten soll. Ein gewonnener früher Krieg hat den Vorteil, einen lästigen Nachbarn los zu sein und dessen Restreich schnell einnehmen zu können. Wenn der Gegner aber noch gar keine Ländereien aufgebaut hat, ist der tatsächliche Gewinn recht klein. Zudem kann ja auch was schieflaufen, und eine lange währende, ressourcenverschlingende Erzfeindschaft entstehen. In diesem Fall ist es besser, auf Konfrontationen zu verzichten und stattdessen Zaubersprüche auszutauschen.

Diplomatie und Eroberung

Bei der Diplomatie müssen zwei Dinge berücksichtigt werden: Zum einen achten Ihre Gegenüber peinlich genau auf Ihre Aktionen. Wenn Sie also in Frieden mit Magier Y leben wollten, sollten Sie nicht gerade Kampfeinheiten in Grenzreichweite anhäufen oder gar neben seine Städte stellen. Will Magier Y dann irgendwann, daß Sie Zauberer Z angreifen, so sollten Sie das bei einer Zusage auch wirklich tun – mit der Absicht allein ist Herrn Y nicht gedient.
Der zweite Punkt ist, daß diplomatische Kontakte gepflegt, aber nicht überstrapaziert werden. Melden Sie sich regelmäßig (alle fünf Runden oder häufiger) bei Ihren Gegenübern, sprechen Sie diese aber nur auf eine einzige Sache an (Pakt, Zauberspruchtausch, etc.). Das verspricht mehr Erfolg, als 10 Runden nichts von sich hören zu lassen und dann auf einmal alles mögliche erreichen zu wollen. Man sollte sich die Beschreibungen der gegnerischen Magier in der Anleitung durchlesen: Mit manchen Herrschern ist diplomatisch einfach nichts anzufangen.
Wenn Sie sich schließlich zum Krieg entscheiden, dann immer nur gegen einen Feind gleichzeitig. Nutzen Sie den Wizard's Pakt (oder gar die Allianz), um in aller Seelenruhe Ihre Truppen zu stationieren, und zwar möglichst bei der gegnerischen Hauptstadt. Das zukünftige Opfer wird zwar mißtrauisch, aber was soll's: Im besten Falle kündigt der Bedrängte dadurch von sich aus den Pakt, womit Ihnen Diplomatieabzüge erspart bleiben. Wenn man dann in Zuschlagposition und hoffentlich truppenmäßig überlegen ist, sollte man einige Runden lang »drohen«, das bringt Extragold oder Zaubersprüche. Greifen Sie dann die Hauptstadt des Gegners an, deren Verlust den Feindmagier für längere Zeit aus dem Spiel wirft. Damit hat man genügend Gelegenheit, um die restlichen Ortschaften zu erobern, so daß der zurückkehrende Magier schlimmstenfalls noch einige letzte Bastionen vorfindet.
Wenn sich der Erzfeind bei seiner Rückkehr in einem uninteressanten Nest versteckt, können Sie zur folgenden Strategie greifen: Schwächen Sie die Stadt bis kurz vor den Exitus (nur noch eine verteidigende Einheit), und ziehen dann ab. Wenn einige Belagerungstruppen (zum Besetzen der umliegenden Felder) zurückgelassen werden, kommt der Gegner auf keinen grünen Zweig mehr – aber Sie sparen sich den diplomatischen Vernichtungs-Malus.
Ist die Hauptstadt allerdings unzugänglich oder uneinnehmbar, sollten Sie versuchen, in kürzester Zeit möglichst viele andere Städte zu erobern. Somit wird der Gegner im bevorstehenden Krieg von Anfang an geschwächt, so daß Sie hoffentlich durch wirtschaftliche Überlegenheit gewinnen. Niemals darf für einen Krieg die eigene Entwicklung (Skill-Vergrößerung, Bau von Mana-spendenden Gebäuden) aufgegeben werden – versuchen Sie, einen Teil Ihrer Städte aus dem Konflikt herauszuhalten und dort fleißig am Wirtschaftsaufschwung zu arbeiten.
Die Erforschung und Durchführung des »Mastery«-Spruchs (als zweite Siegmöglichkeit) sollte nur dann betrieben werden, wenn eine Patt-Situation herrscht, oder Ihnen die Gegner militärisch überlegen sind. In diesem Fall konzentriert man sich auf die Verteidigung seiner Städte, vor allem die Hauptstadt muß maximal geschützt werden.

Taktische Kämpfe

Wie schon vorher erwähnt, sind Fernkämpfer sehr wichtig – allerdings nur, wenn Sie die erste Schußphase des Verteidigers einigermaßen überstehen. Danach konzentriert sich das eigene Feuer natürlich auf die feindlichen Schützen: zuerst auf die gefährlichsten und dann auf die, die noch am meisten Salven übrig haben. Wenn sich mehrere gleichwertige Ziele anbieten, beschießt man das am nächsten stehende. Außerdem wird brav ein Gegner nach dem anderen »abgearbeitet«: Eine getötete Einheit ist wichtiger als zwei angeschlagene.
Vor allem für Nahkämpfe sollte man das Kampfsystem durchschauen: Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten, sowie ein bis sechs einzelne Leutchen. Immer wenn die Lebenspunkte eines Einzelkämpfers abgearbeitet sind, geht er der Gesamteinheit (auch grafisch) verloren – der Trupp hat eine Attacke weniger. Angekratzte Einheiten, die schon Mitglieder verloren haben, kämpfen also schlechter. Bei größeren Einheiten (Reiter, große Monster) gilt dieser Effekt hingegen nur abgeschwächt oder gar nicht: Eine Doom Drake, die nur noch ein einziges Lebenspünktchen hat, richtet ebensoviel Schaden an, wie eine vollkommen gesunde. Ein beliebter Fehler ist jetzt, die fast besiegte Doom Drake mit einem angeschlagenen Helden anzugreifen – der Tod beider Einheiten wäre wahrscheinlich. Unterlegene, hinter Verteidigungsanlagen stehende Gegner tendieren dazu, sich nicht aus der Stadt herauszubewegen. Nutzen Sie diese wenig flexible Taktik, um Ihre Fernkämpfer dicht heranzuführen und erst dann fürchterlich zuzuschlagen – ein Zeitlimit gibt es bei den Kämpfen schließlich nicht. Wenn eine Stadt hingegen von vielen Fernkämpfern verteidigt wird, sollte man zu Beginn des Kampfes auf die maximale Distanz gehen, bis sich der feindliche Projektilregen erschöpft hat. Danach wieder näherkommen und selbst fleißig schießen. Wenn die feindlichen Schützen zu stark sind, greift man zu unsichtbaren Einheiten (z.B. Nightstalker), oder zu solchen, die mehr oder weniger immun gegen Projektile sind (Einheiten mit »large Shields«, Skelette, etc.).
Eine nette Taktik ist auch, eine stark verteidigte Stadt mit einer einzigen unsichtbaren Einheit anzugreifen, die dann den »Vortex«-Zauberspruch losläßt. Mit etwas Glück fallen sämtliche Feindeinheiten dem magischen Wirbelwind zum Opfer.
Strategische Zaubersprüche (»Darkness«, »Terror«, »True Sight« etc.) sind speziellen (»Fire Ball«, »Fire Elemental«) vorzuziehen, da sie meist nicht nur eine, sondern alle Truppen beeinflussen. Sprüche, die eine Einheit verbessern (z.B. »Holy Armor«) werden vor dem Kampf benutzt: Während einer Schlacht eingesetzt, verfallen sie nach deren Ende wieder.
Fliehen sollte man nur in vollkommen ausweglosen Situationen – und eigentlich muß für solche Fälle ja ein gespeicherter Spielstand vorhanden sein. Bis auf den Intro- und Easy-Schwierigkeitsgrad stehen die Chancen für jede Einheit nur Fifty-Fifty, eine Flucht zu überleben. Helden haben eine Chance von 75 Prozent. Im einfachen Modus verbessert sich die Wahrscheinlichkeit für normale Truppen ebenfalls auf 75 Prozent und Helden kommen immer davon. Hierdurch wird eine weitere Kampftaktik möglich: Mit einem (oder mehreren) fernkampffähigen Helden eine Stadt angreifen, ein oder zwei Einheiten per Fernkampf töten, fliehen und sofort wieder angreifen. Dadurch lassen sich auch stärkste Städte nach und nach »abarbeiten«, ohne selbst Verluste zu erleiden. Wenn Sie gegnerische Stacks im offenen Feld mit großer Überlegenheit angreifen, tendieren diese zur sofortigen Flucht. Dabei gelten dieselben Verlustchancen für einzelne Einheiten wie für Sie. Man kann aber das Aufreiben solcher Verbände beschleunigen, indem man vor dem Angriff jedes mögliche Fluchtfeld der feindlichen Armee mit genau einer Einheit besetzt. Wenn jetzt der Gegner flieht, haben Sie ohne Kampf eine Vielzahl von Einheiten beseitigt. **(la)**

TIPS ZU »BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK«

LIZENZENTZUG

Was Franz Beckenbauer nun genau hinter den Kulissen des FC Bayern treibt, ist ebenso unsicher wie die Zukunft Jürgen Möllemanns bei Schalke 04. Viele unserer Leser wissen jedoch ganz genau, wie sie den »Bundesliga Manager Hattrick« knacken. Zahlreichen Bugs von Software 2000 sei dank...

WARTEN? – NEIN DANKE!

Bei Transferverhandlungen ist es ziemlich lästig, so lange auf den gewünschten Spieler warten zu müssen. Bernd Grunenberg aus Langenfeld hat wohl bei Uli Hoeneß gelernt und empfiehlt, sich bei der Ablösesumme im vorgegebenen Rahmen zu bewegen, dabei aber die Angebote der anderen Vereine im Auge zu behalten. Beim Gehalt sollten Sie in etwa das Doppelte des geforderten eingeben. In aller Regel bekommt man den Spieler kurze Zeit später, in vielen Fällen erfolgt eine sofortige Zusage. Sobald der Spieler verpflichtet ist, wird ihm ein neuer Vertrag angeboten, der prinzipiell im Gehalt wesentlich niedriger ausfällt als bei den Vertragsverhandlungen.

STADIONBAU

Unser Leser Hanno Grosseschmidt aus Friedberg ist ein gewiefter Baulöwe und hat flott herausgefunden, wo eine Schwachstelle des Bundesliga Manager Hattrick sitzt. Wenn Sie bei den Schwierigkeitsgraden 2 bis 9 in der Ober-, Regional- oder Zweiten Liga spielen, mehr Geld brauchen und Ihr Stadion ausbauen wollen, hat er die richtige Lösung. Errichten Sie in den verschiedenen Blöcken, was Sie schon immer bauen wollten, also beispielsweise Sitzplätze oder eine Überdachung – das Trinkgeld für die Arbeiter sparen Sie sich! Wenn alle Blöcke gesperrt sind, haben Sie zwar eine Stadionkapazität von 0, doch zu den Spielen kommen je nach Eintrittspreis und Qualität des Spiels zwischen 20.000 und 40.000 Zuschauer. Sie verdienen somit bei jedem Spiel etwa 400.000 Mark, je nachdem, in welcher Liga Ihre Mannschaft spielt. Nach etwa fünf Heimspielen rechnet sich der Stadionausbau auch schon und Sie kommen von da an in die Gewinnzone. Wenn Sie Ihr Stadion erneut vergrößern, kostet Sie das noch nicht einmal extra.

NIE MEHR FINANZNOT

Mit einem simplen Trick steht Ihren Wünschen nichts mehr im Wege – zumindest beim Bundesliga Manager Hattrick. Wählen Sie einen beliebigen Schwierigkeitsgrad, aber nur Bundesliga ohne Nationalmannschaft. Lars Demel aus Pattensen rät, im Menü einen neuen Spieler zu wählen, dessen Schwierigkeitsgrad auf 1 liegt und die Mitspielerzahl auf 2 zu stellen.

Wenn der Spieler fertig ist, nimmt man von ihm einen möglichst hohen Kredit auf. Sie bestätigen mit »OK« und verlassen die Bank. Auf dem Konto sind nun nur noch 3.000.000 Mark. Man betritt erneut die Bank und zahlt seinem Mitspieler den Kredit zurück, bestätigt und verläßt die Bank wieder. (fs)

KLEIN & FEIN

SYSTEM SHOCK

Energieprobleme bei »System Shock«? Simon Drees aus Verden hat herausgefunden, daß man mit einem kleinen Trick alle energiefressenden Systeme aktivieren kann und trotzdem nie völlig ohne Saft dasteht. Dazu schalten Sie einfach die gewünschten Geräte wie Schutzschild oder Lampe ein, aktivieren dann ein- oder zweimal den Gleiter und der Energieverbrauch sinkt auf »0 JPM«.

LOLLYPOP

Unser Leser Uwe Haupt aus Gera ist »Lollypop«-Fan und verrät die Codes für die ersten acht Levels sowie allgemeine Tips. Um alle vier Kartenstücke zu erhalten, muß man jeden Bonuslevel besuchen, denn es gibt unzählige Kisten zu entdecken. In der »Toy Factory« stellen Sie sich auf die oberste Stufe und beschießen von dort den Affen. Im »Underground« plaziert man sich mit Dauerfeuer genau vor den Steinzeitmenschen und paßt gut auf die Blitze am Boden und die von der Decke fallenden Steine auf: nur im richtigen Moment nach oben springen!

Die beste Position im »Rain Forrest« ist zwischen dem Endmonster und der Stufe. Wenn der Bienenkorb hinter Lolly ist, kurz umdrehen und die Biene erledigen. Als nächstes springt man vorwärts über den Schuß und erledigt schnell die zweite von hinten kommende Biene, dann beginnt alles von vorne.

In »Spookville« kümmert man sich zuerst um die kleinen Gespenster und dann um den Endgegner, am besten von der obersten Reihe aus. Anschließend unter ihm durchlaufen, um auf die andere Seite zu kommen.

Im »Dreamland« bleiben Sie am sicheren rechten Rand und schießen erst, wenn der Schrank seine Türen öffnet. Achten Sie besonders auf die weißen Gespenster. Um das »Frosty Land« zu schaffen, stellt man sich auf die unterste Stufe vor dem Eisbären. Dieser schießt dann nur in zwei Richtungen. Entweder weichen Sie der herannahenden Wolke aus, indem Sie senkrecht nach oben springen oder ducken sich einfach. Der einfachste Endgegner wartet im »Candy Hill«-Level auf den Spieler. Man bewegt Lolly immer nur im Mittelbereich und versucht, zwischen zwei herabfallenden Schirmen hindurch zu laufen, wenn das Riesenbaby die Seiten wechselt. (fs)



Mit Levelcodes und Tips schlägt Lolly alle Gegner

LOLLYPOP-LEVELCODES

Level	Code	Name
2	NCU453	Underground
3	CTW1PE	Rainy Forrest
4	DWMG2A	Spookville
5	N43XAZ	The Mansion
6	BWNXA9	The Dreamland
7	BXBYD7	Frosty Land
8	DG5VMU	Candy Hill

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

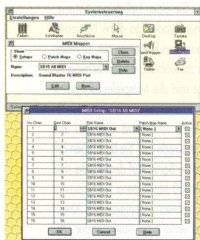
Tips und Tricks rund um den PC

Meistens nein, manchmal ja

Ich besitze eine Soundblaster 16 mit der Roland SCD-10. Unter DOS ist alles in Ordnung, nur unter Windows läuft die Karte nicht einwandfrei. Meistens kommt beim Start die Meldung: »Ein Hardwareproblem ist aufgetreten. Richten Sie den MPU401-Treiber neu ein«. Manchmal funktioniert die Karte jedoch, ohne daß ich etwas verändert habe.

(Daniel Roth, Viersen)

Bei einer Soundblaster 16 sollte man, um Probleme zu vermeiden, nicht den MPU-401-Treiber unter Windows aktivieren. Der funktioniert zwar meistens, aber leider eben nicht immer. Viel sinnvoller ist es, den Midi-Treiber zu benutzen, der zur Soundblaster gehört. Der Treiber ist normalerweise schon installiert, da sich ein und das selbe Programm um »Wave« und »Midi«-Dateien kümmert. Jetzt wird's etwas kompliziert: Im »Midi Mapper« (findet sich in der System Steuerung) müssen Sie statt der MPU-401-Schnittstelle die SB-Midi-Out-Schnittstelle aktivieren. Wie das Endergebnis aussehen soll, sehen Sie auf dem Bildschirmfoto. Danach sollte die Roland-Karte keine Schwierigkeiten mehr machen. Den MPU-401-Treiber entfernen Sie dann am besten über die Systemsteuerung, da Sie ihn nicht mehr brauchen.



Wenn eine Roland-Aufsteckkarte unter Windows Probleme macht, sollten Sie den MPU-401-Treiber entfernen und lieber den Midi-Treiber der Basis-Soundkarte aktivieren – der funktioniert oft wesentlich besser.

Endlosschleife auf der Festplatte

Bei dem Versuch, die »Super Karts«-Demo von PC Player plus 11/94 laufen zu lassen, bin ich auf folgendes Problem gestoßen. Nach der Joystickkalibrierung ist das Programm mehrfach abgestürzt. Als ich danach die Verzeichnisstruktur der Festplatte kontrolliert habe, fand sich ein neuer Baum (»\kart\kart\kart\...«, usw.). In jedem Kart-Unterverzeichnis stand die vollständige Verzeichnisstruktur der Festplatte. Es muß sich wohl eine Art von Endlosschleife gebildet haben. Löschung von Daten in „einem Unterverzeichnis" führten zum Verlust der Daten im Stammverzeichnis. Der gesamte Baum ließ sich weder unter DOS (6.0), noch mittels PC Tools löschen. Bleibt einem ohne DOS 6.2 (Scandisk) noch eine andere Möglichkeit, als die Festplatte zu formatieren?

(Stephan Kubitschek, München)

Dieses Phänomen hat uns auch schlaflose Nächte bereitet, da es sporadisch bei einigen wenigen Lesern und jeweils bei anderen Demo-Programmen aufgetaucht ist. Schließlich haben wir des Pudels Kern entdeckt: Im Cache-Programm »SmartDrv« von Microsoft ist ein übler Bug.

Wenn auf der Festplatte das »Write Caching« eingeschaltet ist, kann unter bestimmten Umständen bei der Installation eines Programms von CD-ROM diese Struktur entstehen. Der Fehler ist reproduzierbar und konnte von uns schließlich sogar bei einer Reihe von professionellen Spielen entdeckt werden, zum Beispiel bei »Magic Carpet«.

Um die Endlosschleife zu vermeiden gibt es zur Zeit nur einen sicheren Weg: Der Aufruf von SmartDrv darf nur mit dem Parameter »/X« erfolgen. Dieser schaltet das Write Caching ab. Ändern Sie also alle Zeilen in der AUTOEXEC.BAT, die SMARTDRV.EXE enthalten so ab, daß die Zeile mit »/X« abschließt. Nach dieser Änderung konnten wir in keiner Konfiguration die Endlosschleifen erzeugen – der Fehler scheint so gebannt zu sein.

Eine Garantie kann man natürlich nicht geben und deswegen unsere Warnung: Wenn Ihre Festplatte wichtige Daten enthält, sollten Sie immer vor Installation einer neuen Software zumindest diese wichtigen Daten auf einem Backup sichern. Es wäre doch sehr unangenehm, wenn dieser Fehler eine Doktorarbeit oder die komplette Budgetplanung für Ihre Firma schluckt.

Ist das Endlosverzeichnis auf der Platte aufgetaucht, sollten Sie folgende Schritte beherzigen: Formatieren Sie mehrere Disketten und machen Sie eine Diskette mit dem SYS-Kommando zu einer Boot-Diskette. Spielen Sie das Programm SCANDISK.EXE aus dem DOS-Verzeichnis auf diese Diskette. Wahlweise nehmen Sie statt SCANDISK auch NDD (Norton Diskdoktor, enthalten in den Norton Utilities) oder DISKFIX (enthalten in den PC Tools). Auf die anderen Disketten kopieren Sie alle Dateien, die auf keinen Fall verloren gehen dürfen. Booten Sie den Rechner von der angelegten Diskette und lassen Sie SCANDISK alle Fehler reparieren. Prüfen Sie danach, ob noch alle Programme laufen und schalten Sie Smartdrive aus.

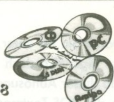
Digital, analog, oder was?

Woran kann ich im Laden einen digitalen von einem analogen Joystick unterscheiden? Worin besteht eigentlich der Unterschied? Welchen Vorteil hat ein analoger Joystick? Welchen Vorteil hat ein Gamepad?

(Detlef Engelmann, Roßtal)

Analoge PC-Joysticks zieren 15-polige Sub-Stecker, digitale Konsolen-Knüppel begnügen sich mit 9 Polen. Der Unterschied: Digitale Joysticks besitzen für jede Richtung lediglich einen An/Aus-Schalter, was optimal für Konsolen-Actionspiele ist, da die Abfrage sehr schnell vonstatten gehen kann.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: Althoff#

TEL: 0551-54058
FAX: 0551-41972

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette 3.5	
Aces of the Deep*	D 76,90
Armored Fist	H 63,90
Battle Isle 2	D 76,90
Bloodnet	H 62,90
Burning Steel 2	D 80,90
Bundesliga Manager 3	D 82,90
Colonization	***D 86,90***
Dark Legions	E 59,90
Das Schwarze Auge 2	***D 74,90***
Death or Glory*	D 81,90
Doom 2 - Hell on Earth	***H 89,90***
Doppelpaß	D 76,90
Dreamweb	D 75,90
Elite 3*	D 75,90
Erben der Erde	D 75,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Formula One Grand Pr.	H 39,90
Indy Car Racing	D 55,90
Indy Car Racing Tracks	H 31,90
Indy Car Tracks 2	E 31,90
Lion King*	***H 64,90***
Lords of the Realm	D 65,90
Mad News	D 75,90
Master of Magic*	***D 87,90***
Micro Machines	H 51,90
NASCAR Racing*	H Anfr.
Panzer General*	E 64,90
Pirates! Gold	D 42,90
Rings of Medusa Gold	D 69,90
Star Crusader	***D 76,90***
Superh. Le. of Hoboken	E 63,90
System Shock	D 75,90
Tie Fighter	H 76,90
Tie Fighter	***D 86,90***
The Chaos Engine	D 52,90
Theme Park	D 74,90
Transport Tycoon	***D 86,90***
Ultima 7 - D. schw. Pfo.	D 36,90
Ultima 8 - Pagan	D 59,90
Wing Armada	***H 65,90***

PC- Spiele CD-ROM	
11th Hour*	115,90
Aces of the Deep*	D 75,90
Armored Fist	***H 69,90***
Battle Isle 2	D 81,90
- Scenery CD	D 51,90
Battle Bugs*	***D 75,90***
Beneath a Steel Sky	D 76,90
Bioforge*	***D 86,90***
Bloodnet	H 64,90
Creature Shock*	H Anfr.
Cyclemania	H 69,90
Dark Legions	E 58,90
Das schwarze Auge 2*	D 76,90
Die Höhlenwelt Saga*	D 82,90
Doom 2 - Hell on Earth	***H 79,90***
Doppelpaß	D 77,90
Dreamweb	D 75,90
F14 - Fleet Def. Gold	H 87,90
FIFA Int. Soccer	***D 63,90***
Formula One Grand Pr.	H 39,90
Form. 1GP/D.L. Golf	H 59,90
Inferno	***D 95,90***
Jungle Strike*	E 70,90
Kings Quest 7*	D Anfr.
Little Big Adventure*	***D 87,90***
Lode Runner-The Leg.*	H 64,90
Mad News*	D 80,90
Magic Carpet*	***D 86,90***
Myst	E 84,90
NHL Hockey '95	H 76,90
Noctropolis*	***H 88,90***
Oldtimer- Erl. Gesch. 2	***D 82,90***
Pirates! Gold	D 42,90
Privateer & Strike Com.	H 83,90
RR Tycoon D./Civilisat.	H 59,90
Rebel Assault	E 66,90
Sam & Max hit th. road	D 87,90
Star Crusader	***D 82,90***
Subwar 2050	D 86,90
Superh. Le. of Hoboken*	E 65,90
System Shock Enh.*	D 82,90
Theme Park	D 76,90
Ultima 7 - Complete	H 89,90
Ultimate Football	E 70,90
Under a killing Moon	***H 88,90***
US Navy Fighters*	D 88,90
Wing Armada	H 76,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3*	***H 99,90***
Wings of Glory*	D 78,90

Shareware- Vollversionen:		
B.Stone/D.Nukem 2	CD	59,90
Depth Dwellers 3D	***CD***	***39,90***
Doom Utilities	CD	36,90
Doom 2 Hinweis- Buch		***22,90***
Epic Pinball 1-3	3.5/CD	79,90
Hocus Pocus	CD	42,90
Jazz Jackrabbit	***3.5***	***69,90***
Gravis Gamepad		44,90
Jazz + Gamepad		99,90
Mystic Towers	CD	42,90
Raptor	CD	52,90
Rise of the Triad		Anfr.

Angebot des Monats:	
Battle Bugs	**3.5 61,90**
Lode Runner	**3.5 61,90**
Transp. Tycoon	**CD 85,90**

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme +9,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90
auf Rechnung +7,50 ab 2. Bestellung
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

We want you!

Zur Erweiterung unseres Spieleentwicklungsteams suchen wir teamorientierte und zuverlässige

PC-Programmierer
mit guten Kenntnissen:
- in einer Hochsprache (C++, Pascal) und Assembler
- in der Grafikprogrammierung unter VGA/SVGA und/oder Know How in der CD-ROM Technologie (Datenkompression, Videoplayer etc.)

Grafiker
mit kreativen Erfahrungen
- in DPaint und/oder Raytrace/Rendersoftware (3D Studio)

Soundspezialisten
mit hörbaren Erfolgen
- im Soundblaster und General MIDI Bereich

Konzeptautoren
mit frischen, innovativen Spielkonzepten, die in der Lage sind Ihre Ideen auch detailliert auszuarbeiten und auszuformulieren!

Selbstverständlich sind wir auch an **fertigen Spielen** bzw. **Spielkonzepten** interessiert.

Bitte beachten Sie auch unsere Stellenanzeige auf der CD-ROM der PC Player plus!!!

INDEPENDENT ARTS:
Sie kennen uns von so hochwertigen Produkten wie ANSTOSS oder der ANSTOSS World Cup Edition. Programme, die in Deutschland und im europäischen Ausland große Erfolge erzielen konnten.
Wir bieten die Mitarbeit an attraktiven Projekten in einem jungen Team an, mit individuellem Freiraum und ansprechendem Honorar.

Senden Sie Ihre Unterlagen (gerne auch entsprechendes Demomaterial) bitte an:

INDEPENDENT ARTS
Holger Kuchling
Bultstr. 50
59302 Oelde
Tel./Fax 0 25 22/6 35 72

MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:



NEUE ANSCHRIFT!
08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

44866 BOCHUM
Sommerdellenstr.54 Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241.33199

52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

NEU! NEU! NEU!
56564 NEUWIED Online Cafe
Hermanstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5821656

99086 ERFURT Virtuality Cafe
Magdeburger Allee 145 (15-24 Uhr) Tel. 01727-174380

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020



Doom's

NEU:
Doppel CD, mit 100 neuen Level für Doom II und 1100 Level für Doom I
DM 49.95

Doom II
„Hell on Earth" CD noch größer, noch besser neue Monster und neue Sounds
DM 89,95

Unser Weihnachts-service!
Wir bieten auf alle bei uns gekauften CD-Rom Spiele ein 14-tägiges Umtauschrecht. Für ihren PC haben wir ca. 5000 Spiele lieferbar.

Hardware-Tip

Festplatte Seagate 540 MB, AT Bus	**DM 389,–**
486 DX2 66 MHz Board incl. Prozessor und Kühler	**DM 549,–**
Shuttle 16bit Stereo Sound-Karte voll Soundblaster Kompatible	**DM 169,–**

Rüsten Sie jetzt auf!

Versand NN DM 9,–

Besuchen Sie uns! in Berlin

Versand und Laden
Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 030 / 492 78 68
Fax. 030 / 492 20 57

Sie lassen sich nicht an PCs anschließen. Analoge, also PC-Joysticks, haben sogenannte »Potentiometer« eingebaut, die auch Zwischenwerte liefern können. Dadurch kann man bei Flugsimulationen gefühlvoller steuern, die Abfrage ist aber langsam, da aufwendig. Für PC-Action-Spieler gibt es Adapter oder digitale Joysticks mit eingebautem Wandler zu kaufen (zu denen auch die Gamepads zählen), die ein quasi-digitales PC-Signal liefern. An der Reaktionsgeschwindigkeit ändert sich aber nichts, nur am Steuergefühl.

MIDI ist nicht gleich MIDI

Ich habe eine Soundblaster-Pro-Soundkarte. In der Anleitung steht, daß sie einen Midi-Anschluß hat. Bedeutet das, daß sie General-Midi-kompatibel ist? Auch steht in der Anleitung, daß der Midi-Port gleichzeitig Joystickanschluß ist. Was muß ich jetzt anschließen?

(Kai Horländer, Rodalben)

Die Soundblaster Pro hat zwar einen Midi-Port, dieser folgt aber einem Creative-Labs-eigenem Standard, der von keinem Spiel unterstützt wird. Erst ab der Soundblaster 16 findet man einen MPU-kompatiblen Midi-Anschluß, den so gut wie alle Spiele verwenden können. Um General Midi zu bekommen, benötigen Sie einen MPU-Port und einen Midi-Klangerzeuger. Dies kann eine Aufsteckkarte sein (wenn Ihre Soundkarte die passende Steckleiste besitzt, z.B. SB16) oder ein externes Midi-Gerät. Letzteres schließen Sie tatsächlich an den Joystickport an, wobei Sie dann noch eine zusätzliche Midi-Box benötigen, an die Sie wiederum Ihren Joystick anschließen können.

Geteilter Bus gleich halber Takt?

Ich habe gelesen, daß bei Vesa-Local-Bus-Motherboards, bei denen der Bus mit 40 MHz läuft und zwei VLB-Karten eingebaut sind, der Takt halbiert wird. Das heißt, beide Karten laufen nur mit 20 MHz oder es gibt Störungen.

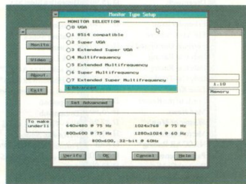
(Christian Dziallas, Mülheim)

Es stimmt, daß es Vesa-Local-Bus-Karten gibt, die bei 40 MHz nicht mehr so ohne weiteres mitspielen, wie zum Beispiel ältere ET4000-W32-Karten. Um diese zum Laufen zu bringen, ist es notwendig, an der Karte oder am Motherboard ein zusätzliches Waitstate einzustellen. Dies geschieht knallhart per Jumper und drückt gewaltig auf die Grafikleistung. Aber das ist natürlich besser, als ein nicht funktionierender Rechner oder auftauchende Grafikfehler. Wenn Ihr 3D-Bench-Wert auffällig niedrig ist, kann es eventuell daran liegen.

Ein Hertz für den Textmodus

Ich habe einen 486-Rechner mit einer Cirrus Logic AVGA3-542X-Grafikkarte. Sie leistet 72 Hz bei 256 Farben und einer Auflösung von 800 x 600. Damit bin ich unter Windows echt zufrieden. Es müßte also eigentlich doch recht einfach möglich sein, alles unterhalb dieser Auflösung mit 72 Hz wiederzugeben; namentlich die DOS-Textmodi. Unter Windows ist das kein Problem, da liefern die Treiber VGA-Utilities mit den entsprechenden Möglichkeiten. Aber unter DOS kriege ich das nicht hin. ***(Klaus Heinrich-Mell, per Compuserve)***

Obwohl die modernen Grafikkarten voll und ganz auf Windows-Leistung eingestellt sind, gibt es meist eine Möglichkeit, die ungeliebten DOS-Modi »aufzufrischen«. Auf den mitgelieferten Treiberdisketten finden sich Grafikkarten-Utilities, mit denen Sie die Refreshraten in allen Auflösungen bestimmen können. Bei Ihrer Grafikkarte heißt das Programm »CLMODE«, mit denen Sie alle Frequenzen einstellen und auch gleich ausprobieren können, ob Ihr Monitor die Bildwiederholrate verkraftet. Gerade beim Standard-DOS-Textmodus könnte es sich lohnen, da dieser immer mit 60 Hz dargestellt wird, damit ältere Monitore darauf synchronisieren können. Normalerweise müssen Sie für die neuen Einstellungen »CLMODE« bei jedem Systemstart neu laden, zum Beispiel in der »AUTOEXEC.BAT«.



Mit bestimmten Grafikkarten-Utilities erhöhen Sie die Bild-Wiederholrate auch unter DOS und machen das Spielen augenfreundlicher. Achten Sie bitte darauf, daß Ihr Monitor die Frequenz verkraften kann.

Zuviel Joystick macht stumm

Ich habe mir die Roland SCD-10 gekauft. Ist soweit alles ganz okay, aber wenn ich meinen Flightstick von CH Products in die Soundkarte einstöpsle, dann ist absolute Stille. Nichts ist mehr zu hören von General MIDI oder Roland SCC-1. Ohne Flightstick funktioniert es wunderbar.

(Jürgen Wörner, per Compuserve)

Ein Klassiker des Technik-Treffs, den wir gerne nochmal beantworten: Die meisten Soundkarten teilen sich externen MIDI- und Joystick-Port am Joystick-Stecker. Viele moderne Sticks mit Zusatzfunktionen schließen dann aber einige der MIDI-Leitungen kurz. Deswegen bekommt auch die interne MIDI-Karte keine Signale mehr ab. Die einzige Lösung besteht darin, zwischen Joystick und Stecker an der Soundkarte das entsprechende Adapterkabel zu hängen, das zwischen Joystick und MIDI filtert. Ein solches Kabel gibt es für etwa 50 Mark im Fachhandel – und eine MIDI-Orgel kann man dann auch an den PC anschließen.

(mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

Star Killer

System Shock

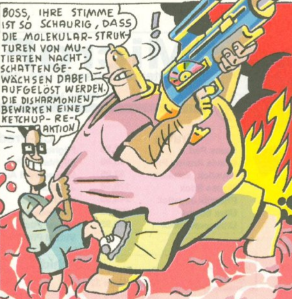
65

DIE GRAUSAMEN GEN-TOMATEN SIND ANSCHEINEND NICHT RESISTENT GEGEN TRANTORS GESANG. HOFFNUNG FÜR DAS UNIVERSUM? STARKILLER UND DR. BOBO ARBEITEN INDES AN EINEM ANDEREN PLAN: SIE SUCHEN AUF SHAREBÄR XI DEN PROGRAMMIERER, DER DEN ALGORITHMUS FÜR EIN BEFRIEDUNGS-GEN ENTWICKELN KANN...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT BILDER: ROLF BOYKE







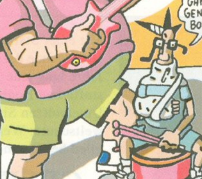
































FORTSETZUNG FOLGT



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

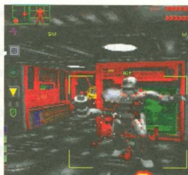
Konstruktiv rechnen

Zu Eurer Idee, PC Player plus als praktisch identisches Heft zur Normalausgabe herauszubringen, kann ich Euch (wie viele andere auch) nur gratulieren. Schon daran sieht man, daß Ihr es nicht auf den Geldbeutel Eurer Leser abgesehen habt, die sonst gezwungen gewesen wären, sich das normale Heft neben einer CD-Player-Sonderausgabe zu holen. Damit wäre man bei 25 Mark angelangt. Zwei Bitten hätte ich jedoch: Baut demnächst eine Deinstallations-Routine ein. Außerdem nervt es mich etwas, daß die Programmgruppe von PC Player 10/94 bei jedem Windows-Start geöffnet erscheint.
Es wäre schön, eine Art Pinnwand mit Leserbriefen, bestimmten Kleininseraten (Veranstaltungen, Technik-Tips, etc.) als Objekt in die Programmgruppe zu integrieren.
Sehr gut (und mutig) fand ich Eure kontroverse Diskussion um die mißglückte »Outpost«-Veröffentlichung; soweit ich weiß, seid Ihr in der Hinsicht so ziemlich die einzige Zeitschrift in Deutschland gewesen. **(Nicolas Hinke, Zwingenberg)**

Danke fürs Lob! Die Programmgruppe einfach schließen, »Einstellungen speichern« aktivieren und Windows verlassen – in Zukunft erscheint sie »geschlossen«. Leserbriefe, Tips und andere Themen, die auf Papier praktischer sind, wollen wir nicht mit Gewalt auf die CD verlagern. Das neue Medium soll möglichst sinnvoll genutzt werden (»Interaktive Tests«, etc).

Jetzt aber schnell

Mich würde es interessieren, wie es die Redakteure schaffen, die vielen Programme in so kurzer Zeit ausführlich zu testen. Sie spielen die doch nicht bis zum Ende durch, oder? Ich selbst betrachte mich als Spiele-Profi (»System Shock« auf Stufe 2 nach sieben Tagen gelöst), würde es jedoch nicht schaffen, derart viele Programme in einem Monat zu verkonsumieren. **(Olaf Nobis, Berlin)**


System Shock: 1 Woche für Level 2, nicht übel...

Das haut natürlich nur hin, weil wir nicht jedes Programm 100 Prozent durchspielen. Zur Meinungsbildung reicht es in der Regel, gut die Hälfte zu sehen; dazu kommen Background-Informationen von den Entwicklern. Da wir Spezialisten für die jeweiligen Genres einsetzen, kommen unsere Jungs besonders schnell zurecht.

Zerrissen und verrissen

Kreisch! Mein schönes PC-Player-plus-Heft! Wessen Idee war es, die CD mitten auf den Umschlag zu kleben, wo beim Abtrennen der ganze Umschlag zerreißt? OK – nicht der ganze Umschlag wird zerrissen, aber schön sieht das Heft nach dem Abtrennen der CD nicht mehr aus. Könnten Sie für die CD nicht eine Extraseite im Inneren des Heftes reservieren?
Sie testen viel zu viele schlechte Spiele – wer will die schon kaufen? Tests von Spielen unter der 45er-Marke sollten nicht veröffentlicht werden; Spielen unter 65 Prozentpunkten sollte nicht mehr als eine halbe Seite spendiert werden. Vielleicht könnten Sie einen kleineren Bereich extra für schlecht bewertete Spiele einrichten (in welchem sie ruhig etwas runtergemacht werden dürfen), da man ja auch wissen muß, was man nicht kaufen sollte. **(Markus Knak, Rhaudenfehn)**

Seit Ausgabe 11/94 verwenden wir einen softeren Klebstoff. Behutsames Ablösen der CD-Tasche ohne Umschlagbeschädigung sollte jetzt kein Problem mehr sein. Auch der übelste Verriß will analysiert werden: Nur ein Spielename und eine Wertungszahl wären zu karg, um unsere Leser zu informieren.
Wenn wir was schlecht finden, wollen wir's auch vernünftig begründen. Den guten Spielen nimmt diese Politik keinen Platz weg; wir widmen den echten Klassetiteln jeweils drei bis fünf Seiten.

Was diese CD so alles treibt...

Ich bin ein begeisterter PC Player Leser und habe in der aktuellen Ausgabe 11/94 gelesen, daß Ihr auf Eurem CD-ROM noch mehr Treiber unterbringen wollt. Dazu kann man Euch nur gratulieren. Ihr seid da einige der wenigen, die sich um Anwender kümmern, welche oft von den Herstellern sitzengelassen werden. Es wäre toll, auf einer der nächsten CDs auch Treiber für CD-ROM-Laufwerke von Toshiba (z.B. für XM3401-B für Future Domain Controller, die ASPI unterstützen) herauszubringen. **(Roman Hampel, Baesweiler)**

Boris nimmt solche Anregungen gerne auf. Auf dem CD-ROM werden wir im Laufe der Monate die Treiber- und Update-Ecke mit Sicherheit nicht vernachlässigen.

43?

Bitte verkauft wieder zusätzlich die PC-Player-Diskette. Bei den Spieletests wundert es mich, daß die Preise unter »ca.-Preis« immer so hoch sind. Manchmal bekomme ich die Spiele bis zu 50 Mark billiger.Außerdem ist völlig unklar, warum Ihr bei Starkiller mit Folge 43 anfangt. **(Jan Schneider, Bonn)**



Seine ersten 42 Episoden erlebte Starkiller in den grauen Tagen, bevor es PC Player gab. Dann gelang es uns (unter großem Einsatz von Geld, Schokolade und liebevoller Betreuung), Rolf Boyke abzuschleppen. Folge 43 (in PC Player 1/93) schließt nahtlos an die »alten« Episoden an (»Ein Sturz durch ein Schwarzes Loch... ist das gefährlich, Dr. Bobo?« – »Oh ja, äußerst tödlich. Aber zugleich hochinteressant!«). Disketten werden wir nicht mehr anbieten; viele neue Demos sind so groß, daß sie nur auf CD-ROM genug Platz finden. Und die Preisangaben beziehen sich auf Empfehlungen des Herstellers. Klar, daß man bei Sonderangeboten oder knapp kalkulierenden Händlern einzelne Spiele manchmal deutlich billiger bekommen kann.

Raus damit!

Besonders gut gefallen mir die sehr kritischen Spiele-Tests. Am allerbesten fand ich allerdings den Artikel über Mailboxen und Faxmodems. Da ich mir selbst bald ein Faxmodem anschaffen will, habt Ihr mir mit Eurem Artikel sehr viel weitergeholfen. Anhand Eurer Tests kann ich mich vor meiner Wahl genauestens informieren und meistens trefft Ihr genau meinen Geschmack. Aber nun zu den erweiterungsfähigen Sachen, wie den Spiele-Komplettlösungen. Ich für meinen Teil finde, daß Ihr auch mal Karten zum Herausnehmen bringen könntet. **(Christian Edenhofer, Wuppertal)**

Wer will denn da schon wieder seine schöne PC Player zerrupfen? Aber ernsthaft: Die Tips am Heftende machen die Zeitschrift nicht nur übersichtlicher; wir sind dadurch auch bei kurzfristigen Umstellungen flexibler (und können die Deadline eher biegen, wenn kurz vor Druckbeginn noch ein schönes Spiel erscheint).

Das FIFA-Gremium tagt

Mit wachsendem Interesse verfolge ich die Beiträge im Technik-Treff und natürlich die Leserbriefe. Eben einer dieser Briefe (»Bundesliga-Skandal« in 11/94) hat meine tiefe Verwunderung ausgelöst und ist damit der eigentliche Grund für mein Schreiben. Es ging um das hervorragende Spiel »FIFA International Soccer«, bei dem der Leser nichts anderes zu kritisieren hatte, als die Spielernamen der deutschen Mannschaft und die Werbung, die nach jedem Tor über den Bildschirm flimmert. Zur Werbung sei angemerkt, daß sie nicht nur den Spielablauf in keiner Weise beeinflußt, sondern sich auch sehr leicht per Knopfdruck abbrechen läßt.
Wenn man schon an einem so guten Spiel herumnörgeln muß, so könnte ich mir eher folgende Kritikpunke vorstellen: Im Spielverlauf werden auf Wunsch zwar fleißig gelbe und rote Karten ausgeteilt, diese finden aber beim weiteren Turnier- oder Ligaverlauf keinerlei Beachtung. Damit ist auch der mit 22 Mann recht stark besetzte Kader ziemlich überflüssig, weil man nie in die Verlegenheit kommen kann, gesperrte oder gar verletzte Spieler (auch das ist nicht vorgesehen) durch schwächere ersetzen zu müssen. Die zufällige Festlegung der Gruppeneinteilung bei einem Turnier führt sehr oft zu interessanten Konstellationen, dennoch wäre eine optimale Umstellung auf eine Auslosung aus mehreren Töpfen wünschenswert, weil das dem wirklichen Spielbetrieb wesentlich näher käme. Unverständlich ist mir, warum bei Entscheidungsspielen nach zwei Verlängerungshalbzeiten bei Remis nicht ein Elfmeterschießen folgt, wie es im Fußball sonst üblich ist, sondern eine offensichtlich dem Eishockey entlehnte Art des Sudden-Death. **(Norbert Pomaroli, A-Wien)**



FIFA Soccer: Fortsetzung folgt?

Wie ich die Buben von Electronic Arts Deutschland kenne, werden sie Deine Kritikpunkte aufmerksam durchlesen. Ich möchte fast die Gitarre von Florian Stangl darauf verwetten, daß es 1995 einen FIFA-Nachfolger geben wird. Da wird dann womöglich die eine oder andere Anregung von Dir aufgegriffen.

Die Indizierungs-Debatte doomt

Normalerweise schreibe ich ja kein Leserbriefe, aber als ich Euer Interview mit der BPS las, »doomte« es mächtig in mir (obwohl ich als Schweizer gar nicht von der Indizierung betroffen bin). Meine Erfahrungen mit diesem Spiel sind alle durchwegs positiv. Wenn ich zum Beispiel wütend oder sonst irgendwie aggressiv bin, genügen 15 bis 20 Minuten »Doom« und ich bin wieder völlig entspannt. Auch die Nachbarskinder (alle zwischen 9 und 15), welche hier und da ein Spielchen bei mir machen, sind nicht brutaler geworden oder haben ihre Haustiere mit der Kettensäge massakriert. Sie sagen auch selber, daß das ganze nur ein Spiel ist, wo man ein farbiges Sprite in ein andersfarbiges umwandelt, wie sie es in jedem Trickfilm sehen. **(Ralph Gloor, CH-Freienbach)**

Ich bin 29 Jahre alt und seit vielen Jahren begeisterter Computerspieler, von Simulationen über Adventures bis zu Jump-and-Runs und Ballerspielen. Zudem bin ich noch Vater zweier Kinder im Alter von 2 und 9 Jahren.
Nachdem ich Doom sehr oft spiele, bin ich der Ansicht, daß die Darstellung der Gewalt für Jugendliche unter 16 nicht geeignet ist. Man sollte dem Beispiel der Film-Industrie folgen und nach einem entsprechenden Gesetzesentwurf alle Spiele, die auf den Markt kommen, von der BPS prüfen lassen.
Damit soll einfach erreicht werden, daß Eltern, die mit der Szene nicht so vertraut sind, besser einschätzen können: Was kann mein Kind spielen? **(Raimund Woch, Germering)**

In diesen Tagen kommen die ersten Spiele in den Handel, die von der »USK« mit Altersempfehlungen versehen sind. Wir werden gespannt beobachten, inwieweit diese Angaben sinnvoll und kompetent gemacht werden.

IN DER MACHE

◆ EIN RUNDES ROM

Auf dem nächsten CD-ROM von **PC Player plus** finden Sie natürlich alle neuen Spiele-Demos. Damit wollen wir's nicht belassen: Dazu kommen viele weitere Goodies wie die ausgebaute Service-Ecke mit Update-Patches und neuen Software-Treibern. Unsere exklusiven »Multimedia Leserbriefe« finden nach dem Kölner Messeabstecher wieder in den Poinger Aufnahmestudios statt. Nicht zu vergessen: Der »interaktive Test« mit Spiele-Animationen und Original-Sound.

◆ DER KLEINE RECHENKÜNSTLER

Kids hassen Mathe: Die Rechnen-Hausaufgaben werden zum alltäglichen Drama. Wo knurrende Lehrer versagen, soll **Merlin's Mathe** helfen. Wir testen das putzige Lernprogramm nächsten Monat im Rahmen der Rubrik »PC junior«.

◆ NEUE ADVENTURES GELOST

Auch die garstigsten Puzzles können unsere Abenteurer nicht schrecken. In der nächsten PC Player finden Sie deshalb die Komplettlösungen zu **Kyrandia 3** und **Death Gate**. Der Tips-Teil wird natürlich auch zahlreiche Hilfen zu anderen aktuellen Spielen bieten.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 2/95

Techno auf CD-ROM: Wir testen die Multimedia-Ausgabe von »U 96«

▶ I DO THE ROCK

Nach einer CD-i-Version erscheint Todd Rundgrens Klangexperiment **No World Order** jetzt endlich für den PC. Die Rock-CD zum Selbstabmischen inklusive Karaoke-Modus ist nicht die einzige Multimedia-Neuheit, welche aus dem Musik-Business rüberschwappt. Die deutschen Techno-Knaben von **U 96** haben Ihr erstes CD-ROM vollendet und bieten dort neben Videos und einem Spielchen so bizarre Ergüsse wie eine »Gummienten-Lovestory« – wir sind beeindruckt. Ob Bits und Bytes ähnlich Hitparaden-reif sind wie die musikalischen Ergüsse von U 96, verrät nächsten Monat unser ausführlicher Software-Testteil.

▶ GUT GEBRÜLLT, LÖWE

Mit **Der König der Löwen** hat Disney nicht nur einen kapitalen Zeichentrick-Hit gelandet, auch die Videospiel-Fassung des Animations-Meisterwerks verkauft sich wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Und wenn uns die agile Presseabteilung von Virgin nicht überraschend im Stich läßt, testen wir im nächsten Heft die PC-Umsetzung des Spiels zum Film. Weitere Test-Anwärter für nächsten Monat: **Wing Commander 3** (endgültig und letztendlich - sonst streichen wir Origin von unserem Weihnachtskarten-Verteiler), Ikarions Fußballmanager-Alternative **Hattrick** und die Simulations-Hoffnung **Flight Unlimited**.

Wutzig-putzelig: Das PC-Spiel zum Disney-Epos »Der König der Löwen«

PC PLAYER 2/95 erscheint am 11. Januar

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

WELTBEWEGEND

Klar, daß wir Redakteure von PC Player uns mit dem Computerteil aus der »Welt am Sonntag« fortbilden. Die nachfolgende Erwähnung eines brandneuen Massenspeichers beweist, daß dieses ehrwürdige Blatt bei weitem nicht so konservativ ist wie sein Ruf.

> Glücklicherweise bedeutet eine leere CMOS-Batterie keine echte Katastrophe. Sie haben keinerlei Daten von Ihrer Festplakette verloren.

Todesstoß fürs CD-ROM? Die Festplakette ist das Speichermedium der Zukunft...

DUDEN-KILLER

Was wäre das »Finale« nur ohne die mit der heißen Nadeln gestrickten Übersetzungen fernöstlicher Anleitungen ins Deutsche. Die Dokumentation für das »Mobile Rack« wurde anscheinend todes- und grammatikverachtend in fünf Minuten zusammenkalauert.

Lesen Sie dauten durchaus, bevor Sie ihn an die Arbeit bringen

A. Schliessen Sie nicht den Schluessel-Schalter auf und nehmen die Hard-Diskette weg, wenn Read/Write zugaenglich fuer die Hard-Diskette ist. Es ist der Verlust der Daten zu verhindern.

B. Immer parken Sie das Head der Hard-Diskette, bevor sie vom Computer weggenommen wird. Ausser wenn die Hard-Diskette die automatische parkende Funktion hat.

C. Um den Stoss-Schaden waehrend der Versendung zu verhindern, sichern Sie, dass der MOBILERACK auf dem Sack geparkt wird. Durch dem Sack hat die Stoss-Absorption. Aber seien vorsichtig! Faellt der MOBILERACK nicht auf den Boden.

6. Schlittern die Abnehmende-Ablage in Fixed-Rack hinein. Schliessen sie auf dem Schluessel-Schalter. Machen Sie den Computer an und gestalten Ihren Computer auf das Setup-Program. Format Ihrer Hard-Diskette, wenn eine neue unformende Hard-Diskette beschlagen wird.

SATANISCHE VERSE

Nicht nur der Untertitel »Hell on Earth« von Doom 2 läßt auf die Präsenz des Teufels schließen. Ähnlich wie auf so mancher Hardrock-Platte ist im Endlevel eine versteckte Botschaft in einem Digi-Sample enthalten.

Betritt man den großen Raum im 30. Level, erklingen seltsame Töne, die nicht zu verstehen sind. Wer den Sprachfetzen rückwärts abspielt, hört folgende Botschaft: »To win the game you must kill me, John Romero«. John Romero ist einer der drei mit einem etwas seltsamen Humor ausgestatteten Hauptprogrammierer von Doom 2.

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Welchen Anforderungen muß man eigentlich genügen, um bei der berüchtigten ZDF-Spielshow »X-Base« als Moderator zu landen? Angesichts solcher Darlings wie Niels und Tanja sind Kompetenz und Talent offensichtlich nicht die ausschlaggebenden Kriterien. PC Player enthüllt, exklusiv aus den Geheimarchiven des ZDF: Die Verhaltensregeln für X-Base-Moderatoren!

PLATZ 1: Exzessive Verwendung der schönen Wörter »zocken« und »gambeln« - der Gebrauch von »spielen« wird mit einer Abmahnung geahndet.

PLATZ 2: Wen interessieren schon die Resultate bei den Videospiele-Wettkämpfen? Die Bestimmung der Gewinner nach dem Zufallsprinzip erhöht den Nervenkitzel bei allen Beteiligten.

PLATZ 3: Gleichbleibend ahnungsloser Gesichtsausdruck. Dadurch fällt die »Hä?«-Miene weniger auf, wenn man vom Teleprompter einen bösen, schweren Text ablesen muß, dessen Inhalt man nicht kapiert.

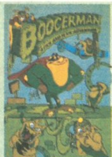
PLATZ 4: Möglichst abwechselnde Verwendung der Ratlosigkeits-Floskeln »Hey« und »Heyheyhey«. Nur Experten sollten sich an der verwegenen Konstruktion »Heyhey« versuchen.

PLATZ 5: Auch angesichts von dämlichem Konzept und Sponsorendruck nicht verzweifeln, sondern die Kulleraugen aufreißen und lieb in die Kamera schauen. Schließlich werden Sie nicht fürs Denken bezahlt...

LACHHAFT

Sie glauben, den PC-Spieledesignern fällt nichts mehr Neues ein? Dann wenden wir unseren Blick doch auf die aktuelle Kundenzeitung des Videospiele-Distributors »Laguna«, in der das neue Mega-Drive-Modul »Boogerman« angepriesen wird. Gegner anrülpsen - das ist ja fast so originell und witzig wie die gesammelten Grammatikfehler im Text. Angesichts solcher humoristischen Niederungen ist man doch wieder für seine gute alte PC-Software dankbar...

Ein Jump ´n Run Spiel das seinesgleichen sucht. Vergesst alles was davor kam. Boogerman ist das Sega Mega Drive Spiel der etwas anderen Art. Mit seinem ekelhaften Benehmen zwingt er alle Gegner in die Knie. Endlich ein Jump ´n Run Spiel bei dem man so richtig herzhaft lachen kann. Und lachen kann man hier wirklich viel, zum Beispiel wenn Boogerman eine Gegner anrülpst. Ein Spiel das mit ungeahnten Witz begeistert



DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.

- **A/WS Wavetable Synthese**
  Die Sounkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.
- **24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)**
  Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.
- **Kompatibel zu Allem**
  Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.
- **A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig**
  Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!
- **DSP-Software Kit**
  Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequenzer, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.
- **SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)**
  Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-ROM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.



Übrigens:
Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

DM 229,-



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kelvin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgraben über : Sound ☐ Grafik ☐ Video ☐

PCP 1/95

Name :

Anschrift :

INFERNO

THE ODYSSEY CONTINUES™

- Über 700 Missionen
- Kolossale Raumstationen
- Arcade-Modus für kurzweilige "Balleraction"
- Geshadete Vektorgrafik mit Echtzeitberechnung
- 10 verschiedene Welten mit individuell gestalteten Tag- und Nacht-Hemisphären
- Interaktiver digitaler Soundtrack von der Kult-Gothic-Rockband "Alien Sex Fiend"





Besonders ausgezeichnet von:

PC Games: (Award) 88%
PC Joker: (Hit) 87%
Powerplay: (Besonders empfehlenswert) 87%
ASM: (Spiel des Monats) 11 Punkte



Nichts auf dieser Welt ist wie Inferno



CD-ROM



PC

Komplett in Deutsch

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



HotLine: Mo.-Fr. 15[00]-18[00] Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

